Повареная Книга Анарха

Anarch Cookbook (1993)

Переводчики:	СТРАННЫЙ
Редакторы:	
Космическая Благодарность:	khe12.
Большая благодарность:	Lim, Сноходец, Kurufinve, Юкио, caliostro, Астерлан, Chudo Jogurt, Angra.Mainyu, Chuba, Kravensky, Kammerer, rolandix, Averard, Amranvar, Микал Миндшенти, Dark Rider, vegido

ПОВАРЕНАЯ КНИГА АНАРХА:

Дружественное Руководство По Политике Вампиров

Анархия! Анархия! Покажите мне большее зло!

Вот почему падают города и рушатся великие дома,

Это то, что рассеивает армии!

– Софокл, Царь Эдип

Вечный порядок ночи разрезан на куски блестящими ножами, сжимаемыми в руках молодых бессмертных. Сначала к стене прижмут Старейшин, хранителей гнетущего «Правосудия» Проклятых. Приходит конец тирании крови, что была извергнута из многих ран и поглощена ртами тех,кто жаждал силы Патриархов.

Сейчас идёт Война Эпох. На неоновых улицах современного города, древние сражаются в жестокой борьбе против смелого нового порядка – Восстания Анархов. Эти молодые – не гордость и радость своих Сиров,а страшные вестники Окончательной Смерти.

Как долго Проклятые будут скрываться? Сколько осталось до раскрытия Маскарада? Поднимается рука Анархов, готовая опустить занавес...

Содержание:

Введение 4
Вступление: Манифест Анархов 12
Глава Первая: Причина Вступления 32
Глава Вторая: Востание 54
Глава Третья: Оружие Для Восстания 93
Глава Четвёртая: Война! 139
Постскриптум: Защита Вашего Дела 165
Приложение Первое: Кто Есть Кто Среди Анархов 174
Приложение Второе: Слэнг Анархов 189

Введение

Все разваливается; центр не может удержать;
Просто анархия выпущена в мир,
Затемненный кровью поток выпущен, и всюду
Церемония невиновности утоплена
Лучшим не хватает уверенности, в то время как худшие
Полны страстной интенсивности.
– Вильям Батлер Йитс, «Второе Пришествие»

Восстание! Громкий призыв к свободе! Когда тактики дипломатии и примирения терпят неудачу, когда правит подавление и нет свободных кроме тех, кто держит бразды правления – тогда власть должна быть отобрана путем восстания. Насилие – это тактика тех, кто зол как чёрт и больше не собирается терпеть это. Это тактика вампиров Анархов.

Восстание присуще природе вампира. Это работает как проклятие в венах Каинитов, передающееся из поколения в поколение от первого убийственного восстания Кайна, убийцы рода. Внешнее единообразие, существующее под защитой Маскарада, обмануло не одного вампира, заставив поверить, что даже они могут создать длительный и прочный мир. Но это лишь видимость – какой Сородич не лелеет потаённую ненависть и жажду власти и кто из них не мечтает о том, чтобы править вечно?

В отличии от большинства вампиров, у Анархов совершенно иной взгляд на мир Сородичей. Для них Князья – это владыки единобразия, навязывающие свои ценности остальным, но зачастую делающие исключение для себя самих.

Такое положение вещей поддерживается структурой Камарильи, которая держит в узде большинство вампиров и пользуются ими как пешками в своих игрищах за власть, известных как Джихад. Источник этой власти – многовековой страх Инквизиции. Вынужденая прятаться от тех, кто хотел истребить всех вампиров, Камарилья воздвигла свою власть на спинах всех, до кого только дотянулось ее могущество.

Шабаш, Равнос и многие другие рассеялись по миру, чтобы избежать влияния Камарильи. Но у тех, кто согнулся под ее пятой, поводок стал еще короче. Конечно, Старейшины утверждают, что всё это необходимо; если бы не это, толпы религиозных фанатиков выбивали двери, чтобы загнать щепы в грудь каждого Каинита!

Анархи отказываются принять этот аргумент. Они чувствуют, что величина власти, предоставленной Князьями, превосходит данную взамен защиту. Слишком многие Князья использовали своё положение, чтобы укрепить свою собственную структуру власти, не обращая внимания на потребности своих подданных. Слишком многие Сородичи были выброшены на обочину, позабытые своими Князьями. Настало время сказать «хватит!». Настало время подняться. Настало время революции Анархов!

Как пользоваться этой книгой

Повареная Книга Анархов предназначена как для игроков, так и Рассказчиков. Это сборник материалов для Анархов – тех Сородичей, которые отказываются признавать власть Камарильи и Князя, и таким образом настраивают Власть Придержащих против себя.

Это руководство о том, как Анархам избежать неприятностей при сопротивлении системе. Она включает печально известный «Манифест Анарха», который к гневу Юстициариев, свободно распространялся среди

Сородичей. Она может быть использована как источник идей для вашего собственного восстания – но берегись, поскольку Старейшины также прочитали его и уже поджидают вас. Кто знает, может быть «Манифест» был написан ими лишь для того, чтобы заманить вас в ловушку!

Глава Первая: Причина Присоединится. Эта глава рассматривает самих Анархов: кто они, что они делают и почему они это делают. В нем также содержатся рекомендации по поиску и присоединению к ним.

Глава вторая: Восстание. В этой главе приведены различные методы работы движения Анархов – как Анархам сходит с рук то, что они делают и что происходит, когда они работают вместе, чтобы выбить Князя или подорвать его власти. Она предоставляет информацию о состоянии Движения во всем мире, о создание союзников за пределами вашего города и перечислены некоторые союзники, которые могут быть слишком опасны для использования.

Глава Третья: Оружия Для Восстания. Эта глава содержит некоторые важные рекомендации о том, как поиметь ваших врагов. Она включает в себя использование компьютеров и других высокотехнологичных устройств для того, чтобы добиваться своего и даже рукопашные тактики для низких и грязных действий, включая стили боевых искусств. Эта глава должна подготовить всех молодых Анархов для следующего большого шага.

Глава Четвёртая: Война! Вот оно – большое время. Больше не надо красться; всё это – вне войны. Беспорядки на улицах, уничтожение Сородичей, которые выступают против вас, и что будет предпринимать Князь. Всё, что вам нужно знать для начала хорошей войны, включая то, как удерживать ваши победы или отступать при неудаче.

Постскриптум: Защита Вашего Дела. Что делать, когда Вас поймали с поличным и приволокли к Князю. Советы по использованию различных увёрток, необходимых, чтобы выпутаться из передряги вроде слёзных вымаливаний, закладывания своих друзей и прочих тактик – одновременно

благородных и омерзительных. Также, способы отомстить из последней могилы, если дойдёт до этого.

Приложение: Кто Есть Кто Среди Анархов. Включает в себя листы персонажей некоторых известных и не очень Анархов, в том числе Сальвадора, автора *«Манифеста Анархов»*.

Также, по всей книге разбросаны сценарные идеи, мотивы и информация о Анархах и их антагонистах (или тех, с кем они враждуют). Это информация для Рассказчика о использовании в действиях Анархов (возможно, в конфликте с игроками Камарильи) или Князя (пытаясь остановить бунты игроков). Для игроков есть несколько идей для своего восстания и трамплины для того, чтобы создать свою собственную новую тактику.

Повсюду вы найдёте аргументы обоих сторон: оправдания Анархов тому, что они делают и опровержения и возражения Князей. Вопрос сложнее, чем простое «правильно или неправильно»; оба – и Анархи, и Князья склонны видеть вопрос только в черно и белом свете. Выбрать сторону не так легко, как кажется, потому что у обеих фракций есть свои тайные цели. Их истинные мотивы скрыты в туманах времени и ночи.

Тема: Восстание

Восстание – в этом все Анархи и это то, что они делают лучше всего, и причина, по которой Князья хотят их сердца на колу.Обычно они не бунтуют просто чтобы избавится от скуки. Они приняли позиции против угнетения, в равной степени личного («Если я хочу есть в Chez Louis,я буду есть там! Плевать, что князь думает о его драгоценном ресторане!») или идеологического («Наша Кровь освободила нас от тирании смертности. Должны ли мы менять это на тиранию Князя?!).

Настрой: Стремительное Движение

Посмотрите правде в глаза – анархия это весело. Это реальная возможность послать Власти Придержащих и сбежать. Всё рассматривается через призму адреналина, без каких – либо нейтралов – только «мы и они». Решения принимаются моментально, не имея времени на размышление или обоснование. Анарх претворяет в жизнь свои решения сразу, как только они были приняты. Даже заранее зная, что волна будет сокрушена, он всё равно будет плыть на её гребне.

Рекомендуемая Литература

Тема анархии и бунта огромна и люди никогда не устанут писать об этом – это необъятный простор .

* ***«Повареная Книга Анархиста»*** Вильяма Пауэла с предисловием Питера Бергмана. Мало того, что она имеет шикарный заголовок, но и включает в себя основы для многих способов осуществления анархии. Это наверное самое популярное руководство для анархической личности и её всё еще можно найти в некоторых книжных магазинах. Берегись – некоторые полагают, что она была написана ЦРУ, чтобы поймать вас.

* Практически любая книга из каталога *Loompanics*. Список литературы включает в себя: ***«Как убивать», «Том с Первого по Пятый», «Не сходи с ума», «Get Even», «Бедный Человек Джеймс Бонд»*** и больше.

* Для странно ума и сердца, ***«Book of the SubGenius»*** (*от переводчика – типа «библия» Церкови SubGenius*) Доктора Ивана Стенга и остальное тоже. Многие Анархи приветствуют Боба Доббса как их единственного Князя и готовы разделаться с любым из фаворитов Иеговы 1 (*от переводчика – как я понял Иегова 1 злобный космический бог*)! Суровый Кулак Удаления (The Stark Fist of Removal) приближается, вы готовы?

* Для странно – религиозных, настоятельно рекомендуется классическая

партизанская онтология ***«Principia Discordia»*** (*от переводчика – «Принципия Дискордия» – основополагающая книга Дискордианства – пародия на религию или религия, маскирующаяся под пародию*). Не забудьте отведать хот – дог без булочки по пятницам. Приветствуем *Eris* (*от переводчика – древнегреческая богиня раздора*), Приветствую тебя *Discordia* (*от переводчика – богиня в современной религии дискордианизма*)!

* ***«Трилогия Иллюминатов»*** Роберта Энтона Вилсона и Роберта Ши. Забудьте JFK (х/ф»Джон Ф. Кеннеди. Выстрелы в Далласе») Оливера Стоуна – он упустил парня в костюме гориллы! Найдите реальное дерьмо в этой трилогии. Многие Анархи знают, что Камарилья – это просто заговор Иллюминатов и этот *Greyface Gruad* (*от переводчика – персонаж или бог религии дискордианизма, вообщем к ней относящийся)* реальный Антедилувиан.

* ***«V For Vendetta»*** (*от переводчика – в русской локализации х/ф «В значит Вендетта»,хотя главного героя зовут Ви, больше подходит «Вендетта Ви»*) Аллана Мура и Дэвида Ллойда. Один человек сражается против Фашистской Британии – но кто этот человек? Великий комикс о цене политики и основах человечености. Все 12 выпусков комикса были собраны в мягком переплете и доступны в большинстве книжных магазинов торговых центров или магазинов комиксов.

* Для более серьезного взгляда на анархизм – любой из политических трудов ***Бакунина***, ***Прудона*** или ***Кропоткина***. Они предлагают проникнуть в историю и идеологию политического движения анархистов в мире. Многие революционеры второй половинв 19 века считали анархию жизнеспособной альтернативой. Её пытались применить в Испании и возможно преуспели бы, если бы не Франко.

* ***«Boyz in the Hood»*** (*от переводчика – «Ребята с улицы»*) (режессёр Джон Синглтон), видео для понимания того, что многие Анархи, возможно,

пережили в своей жизни прежде, чем получить Обращение. Они прожили свою смертную жизнь в условиях экономического и социального угнетения, которое стало главной причиной для организации восстания, как только они обрели достаточное могущество для его осуществления.

* ***«Упадок Западной Цивилизации»*** является отличным фильмом о движении панк – музыки, но желаем удачи в поисках копии; у многих магазинов этого видео нет.

* ***«Сид и Нэнси»*** (режессёр Алекс Кокс). Посмотрите на Sid Vicious (Сида Вишеса) (*от переводчика – бас – гитарист «Sex Pistol»*) и его подругу и как всё летит к чертям. Также рекомендую ***«Repo Man»*** (*от переводчика – х/ф Конфискатор, 1984 г.*), странное путешествие по извращённым легендам Американских пригородов от того же режессёра.

* ***Музыка:*** в этих анархических краях хорошо быпослушать ***«Sex Pistols»***. Также можно послушать многие из нынешних трэш – метал – групп, или более жёсткий рэп, как у Ice-T.

* ***Nietzsche (Фридрих Ницше)***: Он не был анархистом, но многим молодым бунтарям нравится цитировать его: «*Узрите, Я покажу вам Сверхчеловека!»*. Его во многом неправильно исталковывали благодаря Нацистам, но он стал популярным философом среди молодежи. Рекомендуемые работы: ***«Так Говорил Заратустра»***, ***«За пределами Добра и Зла»***, ***«Человеческое, Слишком Человеческое»*** (особенно популярен среди Сородичей).

В Заключении

Путь у Анарха один – насилие. Время для подачи Князю собственных жалоб закончилось – ключевые точки должны быть завоёваны силой. Князь и все его союзники против вас – но какого чёрта, ведь ты уже мертв, правда?

Если вы дочитали до этого места, вы уже прочитали слишком много,

чтобы чувствовать себя в безопасности. Как может Князь доверять вам? Вы можете пройти весь путь и узнать, как защитить себя от его гнева. Читай...

Вступление: Манифест Анархов

Paz a los Hambres,Guerra a las Instituciones

(Мир – Людям, Война – Институтам)

– Слоган Испанских Анархистов

Узрите – манифест свободы! Свобода для всех, кто хочет слушать собственными ушами, а не чужими. Я, Сальвадор Гарсия, обращаюсь к вам с помощью самого опасного способа доставки этого сообщения. Если вы достигли глубины, то вы обнаружите искру, которую вы называете «я». Когда вы нашли эту искру, раздуйте её в пламя!

Мы – Анархи. Мы те, кто не позволяет другим вести нас; мы не позволить другим идти туда, куда мы не захотим идти сами.

Вы, кто читает эти чудеса, наверняка думаете:»они сумасшедшие!» Разве Князь не хочет остановить их, сожгя их под мстительным солнцем или изгнав с глаз долой? Я скажу тебе друг – он будет пытаться. Да, он попытается. Но это ему не удастся! У нас сильная воля и хитрые методы!

Я узнал об этих и многих других вещах в дни, когда я дышал и был призван моими испанскими братьями сражаться против монарха и его ужасных порядков. Для этого я остался умирать. Но меня увидел тот, кто знал о моём пламени, тот, кто не позволил бы ему потухнуть. Этот некто дал мне дар, такой же, как и у всех читающих это послание: дар вечной жизни, Путь Крови. Дар, который я использовал, чтобы добиваться справедливости у тех, кто понятия не имеет о справедливости.Они не знают о ней, но они часто о ней говорят, ведь их языки – те же змеи. Этими ядовитыми змеями, плюющимися ядом, являются Князья и Юстициарии!

Кто мы – Анархи? И почему вы должны знать о нас? Мы просто те, кто не следуют законам тирана, Князя – диктатора. Мы обнаружили нечто более важное, чем служение его нуждам: нас. Да, это мы, все и каждый из нас; в одиночестве или вместе – вот что важно! Мы ровня Князю, а не его крестьяне, работающие на полях. Власть Одному – Власть Всем! Подумайте об этом.

У нас есть собственное право думать и делать то,что мы хотим. Старейшины нашего рода создали множество причудливых и страшных мифов, которыми хотели нас запугать. Они говорят, что на Земле есть титаны, которые однажды поднимутся и съедят нас всех; чтобы этот день не наступил, мы должны их слушаться. Они говорят, что первый из нашего рода был Каин, проклятый Богом, и поэтому все мы в прокляты. Эту и остальную ложь они дают нам для того, чтобы заставить нас чувствовать жалость к себе, выстраивать нас в ряд по их воле, чтобы мы не осознали истину о себе: что мы теперь живее, чем когда – либо. Мы должны воспользоваться моментом, каждым мгновением и бороться с их завистью в вечности!

Они преследуют нас потому, что мы знаем эту истину – Сородичи свободны,и мы не прокляты и не нуждаемся в отпущении грехов. Они запасают для нас специальные наказания и пытаются заметать тела под свои ковры, чтобы никто не видел их преступления против их собственных законов. Законы? Мы дадим им законы! Законы боли, смерти, мечей, пуль и крови!

Вот почему мы должны бунтовать, то почему мы должны жить постоянной революцией в каждой капле нашего Витэ. Если мы дрогнем хоть на мгновение, они поймают и уничтожат нас. Мы боремся за наше выживание, право на нашу вторую жизнь, чтобы жить, как мы мечтаем. Будь Проклят Проклятый, который встанет на нашем пути!

Князь и Юстициарии создали монархию из пыльных форм их первой жизни. Когда эти старики были смертны, они вдыхали затхлый воздух замков и

носили яркие одежды лордов и королей. А если они и не знали об этих вещах, то они жаждали их. Поэтому, когда они были одаренные вторым рождением, они использовали его, чтобы собрать в себе все извращенные желания, которые они не могли получить в их дни дыхания: могущество и жестокость тиранов. И они удивляются, почему смертные поднялись против них во времена Инквизиции? Такая Инквизиция может прийти снова – но на этот раз мы сдержим пламя этого времени и сожжём Князей в почерневший пепел!

Мы – дети демократии. При жизни у нас было право голосовать за наших лидеров. Почему теперь мы должны терять это право сейчас – только потому, что те, кто слишком стар, не могут измениться? Во времена своей молодости, они знали только королей и королев; в их вечных веках они думают только о королях и королевах. Разве мы не можем придумать новые идеи, мечтать о новых формах правления? Пришло время поменяться ролями – научить старых снова быть молодыми. И если они не послушают, мы переломаем их кости, возьмём их кровь и похороним их заживо в горячей земле!

Моя История

Я расскажу вам о себе, чтобы вы поняли, почему я пишу это, почему я выбрал путь борьбы. Очень важно, чтобы Вы поняли это – в противном случае вы будете думать, что я проповедую бессмысленное насилие и войны. Это не так, ибо я никогда не делал ничего бессмысленного. Прочтите и поймёте меня.

Меня зовут Сальвадор и я Испанец. Моё первое рождение, моё смертное рождение, произошло в маленькой, но дружной семье фермеров в Андалусии. Это был 1876 год. Мы были очень бедны и дела наши шли плохо. Вся наша еда шла к богатым людям в другие земли или *aristocrata* (*от переводчика – с португальского аристократ*). Мы мало что с этого получали. У нас не было материальных благ и наша одежда была вся в дырах. Но мы были семьей и ничто не могло забрать этого у нас.

Когда я стал старше, я начал ходить по тавернам и слушать разговоры старших ребят. По нашей земле ходили разговоры о новой форме правления, в которой трудящиеся могли вести дела и все получали как они того заслуживают. Этих людей называли *anarquistas,* или Анархисты. Когда я стал старше и злее от такого обхождения с нами, после многочисленных бесед с ними я решил присоединился к ним, и вскоре помогал распространять брошюры, трактаты, рассказывая о том, как всё может измениться к лучшему.

Вскоре я понял, что чтения и разговоров недостаточно. Изменение придет только с действиями. Мы с приятелями стали работать над созданием нашего рая. Я присоединился к группе, чтобы тайно бороться против правительства, чтобы излить мой молодой гнев на них. Мы назвали это *Mano Negra* (*от переводчика – википедия переводит как «Черная Рука», хотя испанский и португальский переводчики это слово вообще не переводят – название экстремистской организации*). *The policia* (*от переводчика – с испанского – полиция*) всегда была против нас, как мы были против них.

У меня и *mis compadres* (*от переводчика – переводчики это не переводят, поэтому пусть будет – моих товарищей*) было множество прекрасных моментов. Мы создали много проблем для Полиции, а иногда и подкрадывались к ним из тени и избивали их. Ты не можешь понять, как хорошо было делать эти вещи, если бы вы видели видели вашу семью и друзей угнетёнными и голодающими из – за них. Но время от времени они ловили некоторых из нас,чтобы прятать в тёмных тюрьмах. Мы организовывали множество побегов и помогали сбежавшим друзьям убраться из страны, чтобы не быть пойманными снова.

Это случилось после того, как я сделал много славных дел – мне пришло сообщение от странного человека из другого города. Он назвал себя Фердинанд. Он прибыл из другого отделения «Чёрной Руки», чтобы работать с нами. Он

был *insurgente* (*от переводчика – с испанского – восставший*) и подстрекал многих рабочих на бунты в крупных и малых городах. Он был таинственной легендой среди нас! Он говорил, что его имя не должно достигнуть ушей полиции или они удвоят свои усилия против нас только для того, чтобы поймать его. Мы видели его только по ночам и он не сообщал нам, куда он ходит днём. Он утверждал, что у него были дела, о которых только он мог позаботится. Если бы он не был таким благородным человеком, мы бы никогда не доверял ему, но он никогда не предавал нас. Я обнаружил, что он был причиной нашей постоянной силы, хотя и не многие знали об этом.

Я боролся против полиции за свободу и права всех людей. Как я мог не воевать против тех, кто злоупотреблял властью и убивают невинных людей, чтобы сохранить эту власть? Я, конечно, не был невинным, но был один, кто им был.

Он был моим братом, Пабло. Когда они убивали нас, он едва был похож на человека. Ночью, когда мы возвращались домой, полиция поймала меня. Я думаю, они опознали меня по описанию, что были распространены по округе. Они взяли нас в глухом переулке в городе, через который мы проходили.

Он был весь в грязи, поскольку поток воды из коллектора пробегали по нему. Они толкнули меня в отравленую воду и окунули в неё мое лицо. Они били меня, всё время смеясь. Могу ли я винить их за избиение? Стал бы я бить их в ответ? Нет, это был смех, который разозлил меня. Мы сделали то, что мы должны были – как пример для всех. Да, мы наслаждались этим потому, что таким образом мы сделали заявление. Эти люди просто наслаждались причинением боли невежественным крестьянам.

Пабло кричал им, чтобы они остановились и над ним они тоже стали смеяться. Тогда один из них ударил Пабло так, что тот был оглушён ударом об стену. Я не мог так это оставить. Он был моим братом, моей семьёй. Я поднялся и ударил охранника по лицу, сломав ему челюсть. Остальные снова схватил

меня и держали, пока охранник продолжал бить меня ещё сильнее. Пабло закричал и бросился вперед, схватив его за руку, пытаясь удержать его кулак, но его опять ударили.

Они били меня так много и так сильно, что сломали что – то внутри и я понял, что умираю. Я кашлял кровью и видел как Пабло спускают вниз по течению, смешивая с вонючими экскрементами, плавающими там. *Los demonios* (*от переводчика – с испанского – демоны*)! Они не были удовлетворены моими страдания. Они вернулись к Пабло и начал бить его.

Пабло! *Mi hermano* (*от переводчика – с испанского – мой брат*)! Даже тысячи их смертей не будут платой за то, что они сделали с тобой! И они называют себя заботящимися о справедливости! Я дам им справедливость; справедливость, которая заставит их молить о пощаде! Но пощады им не будет – не от моей руки!

Я не мог двигаться. Мои кости были сильно повреждены и мышцы мои были в огне. Эта боль! Я медленно умерал, слушая мольбы моего брата Пабло, когда они били и убивали его! Как они могут быть такими жестокими? Они не поняли, что сделали! Я увидел ужас на их лицах, когда они поняли, что сделали. Они были опьяненны своей властью: властью распоряжаться жизнью и смертью. Но они познали абсолютную власть.

Их смех прекратился и один из них закричал. Я услышал звуки борьбы и двое из них упали рядом со мной, обрызгав водой моё лицо. Потом через моё размытое зрение я увидел Фердинанда. Он смотрел на другого охранника, держа его за голову и выглядел так, будто прокусывает его шею. Я видел, как кровь, которую Фердинанд торопливо выпивал, стекает по форме охранника. Я не чувствовал ужаса. Я радовался, зная, что моя месть будет совершена, даже если я останусь здесь умирать. Я радовался их кровавой и мучительной смерти, восторженно смотря на ужас в их лицах, когда они умирали.

Фердинанд бросил безжизненного охранника на землю и потом склонился надо мной. «*Mi amigo*» (*от переводчика – с испанского – мой друг*), сказал он, «Ты умираешь. Это печалит меня, ведь ты очень хороший боец, к тому же умён. Вы всё ещё хотите бороться?» Я сказал ему да, я хочу, но это было невозможно. Он покачал головой, улыбнувшись: «Нет, Сальвадор, ты ошибаешся. Я могу сделать так, чтобы вы снова жили и никогда не умирали».

И я поверил ему! Я всегда доверял ему и мне так хотелось продолжить борьбу, чтобы отомстить за Пабло; отомстить всем, кто злоупотребляют властью, всем авторитетам». Но», сказал он, «вот цена. Для выживания, вы должны пить кровь других. Их жизнь – твоя жизнь. Ты станешь одним из *vampiresa* (*от переводчика – с испанского – вампиры*)».

Я согласился! Я знал, что такое вамипир, но меня это не волновало. Я не верил всему, что священники говорили о них. Я думал прийти в форме летучей мыши к начальнику полиции и сосать его кровь, пока он не упадёт к моим ногам, холодный и мертвый. Эта мысль так обрадовала меня, поэтому я попросил Фердинанда сделать это со мной.

И поэтому я стал *vampiro* (*от переводчика – с испанского – вампир*). Одним из Сородичей Клана Бруджа и дятём Анархов.

Пабло был мёртв – было слишком поздно, чтобы поднять его также, как и меня. *Mi pobre hermano* (*от переводчика – с испанского – мой бедный брат*). Я поклялся, что буду сражаться за него, бороться в тех сражениях, которые он уже никогда не увидит. Как я скорбел накануне – в первую ночь моего нового рождения. Он был мой брат, моя родная кровь. Говорят, время всё лечит – но это ложь, сказаная смертными, которые ничего не знают о времени. Вечности не достаточно, чтобы исцелить ненависть, которую я чувствовал! Я даже сейчас чувствую, как распаляется жжение в моём желудке.

Я помогал Фердинанду в борьбе за идеалы анархистов в *Espana* (*от переводчика – с испанского – Испания*). В последующие годы мы принимали

участие во многих беспорядках. Теперь я знал, что мы боролись не только с правительством, но также с Вентру и всей Камарильи.

Затем началась Гражданская Война в Испании. Вентру и их тайные, скрытые мастера, был мощными марионетками в диктатуре Франко. Мы видели наши шансы и начали тотальную войну за уничтожение власти Камарильи в Испании. Это было удивительное время в борьбе за наши идеалы наряду со смертными, многие из которых были осведомлены о нас, но не были безразличными. Также как и мы, они знали реального врага: фашистские власти. Именно в Борьбе, пике активности и действия, я иногда забываю о своей боли – трагедии моей жизни: от бедности к мучительной смерти.

Но Камарилья была более могущественной, чем мы. К ним приходила помощь из других стран. У нас были друзья в Париже, но их поддержка была бесполезна для нас. Именно в этой войне Фердинанд был убит, но он уничтожил *Principe de Barcelona* (*от переводчика – с испанского – Князь Барселоны*) когда он прогуливался. Когда они сражались, то рвали друг друга на куски, выпивая из мощных вен друг у друга. Тем кто победил – был Фердинанд и был последний глоток крови, но потомство Князя обрушилось на него. Он был слишком слаб от потери своего витэ и они прикончили его.Сейчас в венах одного из них витэ моего Сира и я уничтожу его за это.

После этого я понял, что мы не сможем победить. Я понял, что пришло время искать другие земли, так что я уехал в Америку. Там я присоединился к Бруджа в Калифорнии, Лос – Анджелесе и Голливуде. Это был новый мир, существование которого я никогда не мог себе представить. Все смертные выходят ночью, чтобы побродить по пляжу или ярко освещенным улицам Города Ангелов. У них небыло страха темноты потому, что здесь солнце светит так ярко, что освещает их сердца ночью. Да, здесь – подумал я, может быть новый Карфаген. Здесь мы могли бы жить с ними в мире, без потребности в

страхе. Но Камарилья считает иначе.

В течение многих лет мы пытались решить дела мирно, ибо мы не хотим принести войну в наш новый рай. Но Князь становился всё более и более жёстким в своих законах. Он рассматривал наше стремление к миру, как нашу слабость. Он не верил, что в нас было хоть что – то для борьбы. Мы показали ему, как он ошибался.

Американцы ещё воюют и многие в Калифорнии опасаются того,что сделают японцы. Мы умно создали панику среди смертных, в результате чего некоторые полагали, что японцы вторгаются в Голливуд. Улицы были полны паникующих людей и повсюду были солдаты, пытавшиеся выяснить, что происходит. Вот тогда – то мы и начали движение. У меня было много опыта в этих видах войн, так что все смотрели на меня как на лидера. Я не подвёл их.

Князь был не в состоянии контролировать своих бешенных полицейских и солдат. Мы выслеживали носителей крови Князя одного за другим и убивали их! Затем, мы пришли за ним.

Он жил в богатом доме, декадентском особняке в Беверли – Хиллз, где он устраивал множество вечеринок для известных людей. Этой ночью вечеринки не было, однако, он знал, что должно было произойти. Он хорошо подготовился. Мы потеряли некоторых из наших *compadres* (*от переводчика – с испанского – соратники*) в том сражении, но это не изменило результат. Он начал умолять меня, как всегда делают все *aristocratas* (*от переводчика – с португальского – аристократы*), когда революция оказывается у их дверей. Я проигнорировал его, когда он погрузился в смерть и его кровь пела в моих жилах, давая возможности векового витэ.

Затем я поклялся использовать его кровь так, чтобы получив его могущество и освободить тех, кто устал от оков Камарильи. Мы решили не останавливаться на достигнутом. Мы хотели вырвать Город Ангелов из их рук и сделать его нашим! Мы могли бы сделать это – в этом городе мы были сильнее,

чем в каком либо другом городе Америки. Мы прорывались в их убежища и либо заставляли их подчиниться, либо сжигали. Они не собирались сдаваться легко и мы потеряли многих из наших *compadres* (*с испанского – соратники*), но они потеряли много больше, чем мы. Наконец, их Старейшины призвали нас прекратить марш и сдали власть нам. Мы победили!

В течение следующих лет мы быстро работали, распространяя наше восстание по Западному Побережью. Вскоре, многие города были в руках Анархов, а Князей уже не было. Мы назвали наши новые города Штатами Свободных Анархов.

Сейчас мы правим сами. Если появляются любые споры, мы рассматриваем их на наших советах, где в этих вещах каждый имеет право голоса. Конечно, бывают проблемы – когда аргументы не устраивают, но у нас небыло ничего похожего на рабство, которое мы когда – то знали. Многие приходили к нам со всех концов страны, чтобы присоединиться к нам. Это хорошо. Мы утопали в нашей силе!

Но были ещё те, кто пытался остановить нас, чтобы забрать у нас наше достижение. Я скажу любому, кто попытается отобрать это у нас – мы доставим им смерть бомбами, оружием, ядом и мощью в нашей крови! Мы будем рвать их кусок за куском и повесить останки на самую высокую башню, чтобы приветствовать восходящее солнце!

Урок Истории

Очень хороший человек из Испании, как и я – сказал: «Те, кто не извлекают уроки из прошлого, обречены повторить его». Этот человек был философом по имени Сантаяна. Это великая мудрость, особенно для нас. Ибо, если мы не ничего не выучим из нашей жизни, из жизни тех, кто старше нас, мы обречены повторять их ошибки. Мы должны знать историю. Мы должны знать

историю Движения Анархов для успеха Движения сегодня.

Время Мифа

Я разделю эту нашу историю на несколько разделов и первым будет Время Мифа. Всё,что мы знаем о том времени, пришло из легенд. Эта книга, которую многие считают реальной, называется «Книга Нод». Эта книга якобы рассказывает секреты первого Сородича, их отца и всех сыновей и дочерей. Эта книга повествует о множестве других мест, так что я не буду обсуждать ее здесь. Но я скажу, что я не верю в это. Я думаю, что это было создано Старейшинами, чтобы напугать молодых, чтобы заставить нас думать, что они имеют больше прав на историю, чем мы.

Все истории того времени о первом поколении Сородичей и их борьбе между собой. Даже тогда были те, кто хотел бы забрать власть у других. Существует история, в котором говориться о том, что Третье Поколение убили всех своих отцов, но это было только потому, что их отцы пытались убить их. Это была самооборона. Разве это не то, что делают Анархи?

Все, кто расскажут вам что – нибудь об этом времени должны быть под подозрением. Одна вещь ясна – тогда не было Анархов, каким мы понимаем этот термин сегодня. Старое всегда можно заменить старым. Там небыло никаких новых форм бунта, никаких новых форм правления.

Достижения Бруджа

Клан Бруджа развивается группой волевых трудяг. Они те, кто не боятся создавать своё собственное существование, чтобы поприветствовать и поднять новую форму жизни на более высокий уровень, чтобы раскрыть дар, чем он и является на самом деле. Карфаген, как нам говорят, был городом, где смертные жили с Бруджа в гармонии, доказывая правду о нашем предполагаемом Проклятье, спрятанную за ложью. Если бы мы были прокляты, этого города

никогда не было бы.

Но другие кланы Сородичей стали завидовать. Они были полны ненависти, злобы. Они не видели чудес в их новой жизни, а ведь она была именно такой. Они не хотели, чтобы другие наслаждались этим. Это были Вентру и Малкавиане Рима, которые сговорились с целью уничтожить Карфаген, чтобы Сородичи больше никогда не жили со стадом в мире. Они используют этот рассказ, чтобы защитить свои Маскарад, но мы умеем видеть правду за ложью: мы могли жить так однажды, мы можем жить так снова. Люди не должны бояться нас.

Предварительный Маскарад

Единая система правления среди Сородичей сейчас очень ослабленная. Географические регионы слишком разделили их, чтобы иметь какое – либо центральное управление. По большей части, когда Сородичи были угнетенными, они уходили в другие места, чтобы жить по – своему; уходили от тех, кто мог остановить их. Но мир становился все меньше и руки Царей – вампиров дотянулись везде, чтобы задушить любое сопротивление их идеям о том, что жизнь Сородичей должна быть именно такой, какой говорят они.

Это было их бездушное использование человечества, которое вызвало почти полное их уничтожение. Люди с их Святой Инквизицией восстали против них, сильные как никогда; сильнее, чем в моей родной Испании. Это привело к созданию Маскарада – первый предлог скрыться, а позже – оправдание господства над всеми Сородичами.

Маскарад

Было созвано первое заседание многих великих и могущественных Сородичей и был создан Маскарад. На этой встрече, как нам говорят, все

объединились ради всеобщего блага для всех. Но это ложь! Многие были согласны с идеями, но не с тем, как они были выдвинуты. Они не подчинились бы властолюбивым Старейшинам, которые возглавляли встречу. Я слышал эту историю от моего Сира, который слышал это от других, кто там был. Даже тогда было открытое восстание.

Клан Равнос уехал недовольным. Они всегда проталкивались как группа, а теперь Камарилья хотела пропихнуть их еще немного, но на этот раз под предлогом «для общего блага». Какое лицемерие!

Это там Галарик поднял восстание. О нем теперь многие забыли, но он был первым, кто восстал в тот первый вечер законотворчества. Он был первым Анархом, хотя тогда они называли его Изгоем. Он был в меньшинстве, как и мы всегда, и был вынужден уйти со своим выводком. Но Вентру видели в нём угрозу и двинулись остановить их.

Он подвергся нападению прежде, чем покинул сельскую местность. Влиятельный Старейшина Вентру скрытно послал свой выводок, чтобы остановить его и тем самым предотвратить восстание. Галарик отважно боролся и уничтожил многих из них, но его победили числом. Мы знаем это, потому что его Новообращённый Дитя сбежал. Вентру так сосредаточились на Галарике, что проигнорировали Дитя, который давно ушёл от них.

Это Дитя, чье имя никто не помнит, ездил по Кланам, которые не пришли на встречу и рассказал им о преступлении, которое имело место. Он распространял семена страха и восстания для всех Сородичей.

Новые законы Камарильи были жёсткими и сначала они не подвергались сомнению, поскольку смертные все еще пытались уничтожить Сородичей. Но позже, когда человечество забыло о нас – те законы всё ещё были жёсткими и Князья использовали их, чтобы уничтожить тех, кого они ненавидели лично. Именно здесь Анархи начали сражаться также, как мы делаем сегодня. Галарик был забыт, но восстание превратилось в другие формы. Их назвали

Автаркистами Камарильи, но названия не имели значения – только дела.

Многие из первых Сородичей, приехавшись в Новый Свет были Анархами, спасавшимися от Кровавой Охоты. Они очень помогли смертным, когда настало их время для революции – и затем родились Соединенные Штаты. Но с последующими волнами иммиграции, Камарилья захватила у нас большую часть власти. Многие Анархи продолжали двигаться на запад, пока не приехали в Калифорнию и не заняли окончательное положение, которое приведёт к нашей победе сегодня.

Французская революция была нашей первой истинной победой. Мы управляли крестьянством, в то время как Камарилья управляла элитой. Наконец ненависть между классами переросла в открытое восстание и Анархи использовали это, чтобы уничтожения своих угнетателей. Один из таких рассказал мне, что его Сира графа, смертные вытащили его из его дома и доставили к мадам Гильотине до того, как забрезжал рассвет. Таким образом, Анархи были в состоянии получить большую власть во Франции и удерживать ее в Париже последующие годы, несмотря на силу окружающей Камарильи.

Именно в Америке у Анархов есть шанс создать собственные место, как в Калифорнии. Анархи молоды. Они – Новообращённые или Дети и только они понимают, что чем ты старше, тем ты менее мудрый. Те, с кем я боролся за Штаты Свободы, ожесточились в их борьбе за границу. Многие были солдатами как и я, и сбежали сюда, чтобы избежать преследования. С тех пор прошло время, но это не затмило свет свободы в моих глазах. Потребность в бдительности против старого теперь более очевидна, чем когда – либо.

Более дикий Анархи начали появляться в 1950 – ых, когда были Обращены много молодых Турок в коже. Они знали мало приличий и грубо отвергали любого, кто был хоть немного старше их. Они не считали целесообразным становиться на колени перед стариками. Потом случился

Вьетнам. Смертные пришли домой, после борьбы за их страну, только чтобы получить презрение. Некоторые были Обращены и их новая власть дала им способность бороться с несправедливостью. Власть вызывала всю их боль, но теперь они могли сопротивляться! Молодые демонстранты, которые были отравлены газом, были озлобленны и ожосточены, и те, кто появились после Дара, направили свой гнев на Князей.

Но принцы изучили тактику Анархов. Они начали использовать жестоких смертных революционеров в качестве слуг, как это делали мы. Они манипулировали ими в беззаконных действиях для способствования своим собственным загаворам за счет Анархов. Остальные Сородичи обвинили в этих действиях нас, и из – за разрушений мы стали известны только как жестокие дети. Мне грустно, что многое из этого верно. Слишком многие называют себя Анархами только для того, чтобы восстать. У них нет ничего, что построить вместо того, что они снесут. Но это не имеет значения – это сокрушает притеснение – вот что важно. Всегда будут те, кто восстанавливает.

Анархи Сегодня

Я должен поговорить о Движении Анархов, поскольку то, что мы имеем в Калифорнии – это единый фронт, выступающий против Камарильи и власти. Мы собрались вместе, чтобы отложить в сторону наши разногласия и остановить других от давления на нас. Здесь, в Калифорнии и в других местах, Анархи разделены; работают в группах над их собственными целями, редко объединяясь, чтобы помочь друг другу. Фактически, мы боремся с друг другом чаще, чем мы боремся с Князьями. Лидеры – единственные, кто могут сделать первый шаг к примирению. Только сотрудничая в других места с значительными силами Анархов, мы получим то, что имеем в Калифорнии – нашу собственную свободу.

Мы должны остерегаться наших врагов, Князей, Юстициариев и лижущих

их сапоги Архонов. Они везде одинаковые – старые и стремящиеся сохранить своё многовековое пребывание у власти. Они не могут понять, что их время вышло! Они должны двигаться в сторону молодых или рассыпятся в прах. Для них было бы лучше спать года, пока мир снова не станет новым и молодым для них.

Они глупцы! Они захватывают и захватывают больше власти, чем могут управлять и их правила слишком глупы, чтобы понимать то, что с ними происходит. Выявление истинного заговора войны Джихад зависит только от Анархов. Князья и Юстициарии борются за это между собой и обвиняют в этом мифических Старейшин. Они говорят, что Патриархи используют всех нас, как кукол для их войн; но война на самом деле идёт между Старейшинами. Только Анархи могут освободиться от нитей. Только мы можем уничтожить кукловодов и затем их самих. Стук их сердец будет биться в наших жилах, когда они будут погибать под нашими клыками!

Есть один враг, которого вы должны знать: Юстициарий Петродон. Он из Клана Носферату – он не только уродлив снаружи, но и носит под сердцем Зверя. Он утверждает, что сочувствует нам, но в действительности он ослабляет все наши действия и наше существование. Он слишком стар, чтобы придумывать новые мысли и его уродство оставляет шрамы внутри него. Опасайтесь его хитрости! Однажды, Петродон, ты будешь стоять передо мной и умолять о драгоценном милосердии, но оболочка получит только презрение! Твоя ядовитая кровь не годится для питья, ты грёбаная мразь!

Возможно ты один из удачливых и Князь твоего города будет слушать тебя. Не позволяйте этому глупцу соглашаться с вашими требованиями! Мы не должны сгибаться перед лицом примирения! Мы можем быть дружелюбными, но никогда – послушными. Если они не признают наших требований, то принесите неистовый огонь к их убежищам! Сожгите cojones(от переводчика – с

испанского – мужские половые органы)ублюдка!

Призыв к Оружию

Это я знаю лучше, чем что – либо ещё: то, что мы должны бороться за наши пути! Все, кто против нас принесут нам войну. Мы должны принести эту войну первыми. Мы должны двигаться тихо и нанести удар, когда это меньше всего ожидают – когда они слабы.

Я говорю тебе начинать беспорядки! Время пришло, поскольку у самих смертных было достаточно притеснения. Мы можем помочь им в их войне, как они помогают нам в нашей. Их шествия по улицам могут прикрыть наши бои. Когда они борются, мы должны бороться. Когда происходит действие, ты должен быть его частью.

Есть много оружия, которое ты можешь использовать для борьбы с врагом. Они должны боятся. Используй свои руки. Используй оружие.И спользуй яды в их крови. Они должны боятся тебя! Используйте компьютеры против них, поскольку они не понимают эти новые вещи. Они знают только о замках и мечах, но мы можем изучать новые вещи.

Для этого мы должны быть сильными и боротся как волки, а не щенки, как о нас думают. На этом пути много опасностей, но мы можем преодолеть всё. Мы должны иметь твёрдый характер, чтобы быть свободными и управлять нашими жизнями как мы пожелаем! Худшее, что может произойти – смерть. Это покажется плохим для нас – тех, кто уже умер. Но действительно ли это так? Кто сказал, что мы не будем жить снова, в другом времени и месте! Те, кто говорят, что мы прокляты, считают, что это означает, будто мы снова не вернёмся к жизни после нашей второй смерти, но я говорю, что мы не прокляты. Если мы будем сильно этого хотеть, мы снова будем жить! Вот как говорил Фридрих Нитше :»Вот моя доктрина: жить, чтобы желать жить снова – твой долг, ибо в любом случае ты будешь жить снова!

Моё Последнее Слово

Я рассказал здесь о вещах, которые заставят многих ненавидеть меня. Ты, кто прочитал это, также будешь в опасности, ибо как только ты узнаешь правду, они будут подозревать тебя. Я буду рад, если это заставляет тебя бороться с ними, даже в виде самозащиты. Вы можете ненавидеть меня за это, но я знаю, что это необходимо. Это – путь свободы! Ничто не выиграно без крови, особенно для вампира.

Вы должны бороться с ними любыми способами и никогда не позволяй им взять верх над тобой! Сначала вы можете быть в одиночестве. Вы можете не знать к кому вы можете пойти, кто поможет тебе в твоей борьбе. Это не лёгкий путь. Я не буду подвергать опасности своих друзей, говоря тебе, как найти их. Это вы должны сделать сами.

Если вы позволите им управлять вами – вы сами виноваты. Они – демоны, все они! Они хотят заставить тебя пережить ад, который ты избежал, когда переродились. Для этого они должны быть сожжены, как если бы они были в аду. Мы будем их адом! Мы пронзим их нашими деревянными вилами и опустим их в озера огня! Они будут кричать и кричать, а мы будем смеяться! Месть!Сладкая, пьянящая, моя красная месть будет наступать каждый раз, когда вы убиваете одного из них!

Вперед к бушующим пожарам революции!

Прощаюсь, Сальвадор

Открытое Письмо Всем Каинитам

От Юстициария Петродона.

Я пишу, чтобы обратить внимание на ужасное преступление, которое было совершенно против всех вас. Я имею в виду брошюру, которая была

свободно распространена во всех местах встреч Сородичей – »Манифест Анарха». Многие, кто читал это, высказывали мне жалобы, полагая, что этот документ говорит правду. Я чувствую, что это крайне важно, чтобы я раз и навсегда уничтожил любые сомнения в подлинности событий, рассказанные в «Манифесте».

Я категорически осуждаю все это как ложь, порочную попытку жестоких революционеров разрушить ткань нашего многовекового мира. Автор этой напыщенной речи – подстрекатель войны и он желает ничего иного, кроме как борьбы с его собственным видом. Диаблери его величайшая радости и в этом же направлении он хочет направить бороться других, чтобы дать ему право канибалистически сосать витэ у других.

Я знаю, что пренебрежительно упоминаюсь в этой напыщенной речи. Я не держу ни на кого зла, даже на тех, кто готов опровергнуть наши достижения по сплочению общества. Автор, Сальвадор Гарсия, презирает меня потому, что я был вынужден в интересах безопасности наказать его. Это произошло в Испании, во время Испанской Гражданской Войны, когда он был приведён к Князю по обвинению в Диаблери. Любопытно, что он не упоминает этот инцидент.

Я приложил все усилия, чтобы убедить Сальвадора, что он только вредит молодым Новообращённым, заманивая их в свой стан. Меня он не волнует, но я боюсь за тех, кто извращался для причинения разрушения. Они не знают то, что может произойти, если Маскараду будет угрожает опасность. На них никогда не охотились маниакальные смертные, ищущие кому бы всадить кол в сердце.

Как они считают, есть хорошие и важные причины. Конечно, и это естественно, что они будут иногда оскорблены. Вот почему я (и другие Юстициарии) существуем. Анархи не понимают этого. Они, как дети, не обращающие внимания на предупреждения их родителей о том, что нельзя играть на улице.

В свете этого я должен донести до вас следующее решение: «Манифест Анарха» должен быть уничтожен. Любой пойманный владелец экземпляра будет приведён к своему Князю на суд. Владение «Манифестом» будут считать преступлением против Второй Традиции, заговором против правителя этих Владений. Это преступление всех Анархов и любой, кто обладает «Манифестом» будет считаться таковым.

Традиция – все, Традиция – Закон.

Засвидетельствовано Юстициарием Карлаком.

Глава Первая: Причина Вступления

Нашей первой работой должна быть аннигиляция всего того, что сейчас существует.

– Михаил Бакунин, «Бог и государство»

Кто Такие Анархи?

Я еще раз с глубокой искренностью прошу вас ответить на мои вопросы. Это напряжение не необходимо и служит только для того,чтобы подвергнуть опасности нас всех. Если бы я мог понять ваши недовольства, я бы смог защитить ваше дело перед Камарильей. Поймите это, я только пытаюсь спасти нас всех. Но я не могу это сделать, пока не пойму чего вы хотите? Это все, что я хочу понять: что вы хотите?

– Юстициарий Петродон, в письме Топазу, Анарху

Во-первых – я пишу только потому, что меня достали твои чёртовы письма. Ты настолько тупой или это ещё один твой трюк? Я не принадлежу тебе или твоему чёртовому Князю – моя личность принадлежит мне, свободная и любящая это. Если ты не можешь понять, почему мне и мои друзьям не нравится целовать твою задницу, тогда возможно тебе нужно перестать лизать кровь своих Старейшин и научиться думать самостоятельно, так что отвали от моей задницы!

– Топаз, в ответ Юстициарию Петродону

Анархи стоят против статуса – кво мира нежити. Они отвергают законы Князя и таким образом Камарильи, рассматривая их законы как рабство. Однако, Князья неохотно отпускают Сородичей из под своей власти и

используют всю находящуюся в их руках мощь драконовского правосудия, чтобы возвращать их и препятствовать будущим восстаниям.

Камарилья обеспечивает поддержку Князей в виде Юстициарев и Архонов. Конечно бывают случаи, когда эти органы используют свои полномочия по отношению к Князьям, но когда дело доходит до вопроса о угрозе Анархов, обе стороны действуют в унисон, работая вместе, чтобы задушить любое восстание против их законов. Любое инакомыслие подавляется как можно скорее, хотя даже эти силы должны действовать с осторожностью, чтобы не способствовать появлению новых бунтов.

Для Анархов – это война. В большинстве городов Камарильи идёт холодная война и строны обмениваются идеологическими ударами, время от времени приправляя их физическим насилием. Все больше и больше Новообращённых переходят в эти дни на нашу сторону и ряды Анархов неуклонно растут. Новое поколение вампиров, при жизни приученные к ядерной угрозе и бездуховному телевидению, не способно распланировать вечную жизнь: большинство не может представить даже тридцать лет жизни, что уж говорить о трёхстах! Это создало опасное раздвоение в Камарильи, так как эти Новообращённые не могут или не хотят понимать последствия разрушения Маскарада. Немногие из них попробывали власть и настойчивость охотника на вампиров; ни один не понимает того, что произошло бы, если смертные еще раз узнали, что ходит среди них по ночам.

Большинство Князей и Юстициариев реагируют тиранически на действия Анархов в их владениях. Они наносят жёсткий удар возмездия по любому, кто осмелится нарушать их законы. Это только усугубляет ситуацию и укрепляет ряды Анархов. И Князья дают Анархам то, что они хотят – силу, против которой можно восстать.

Но кто такие Анархи? Лучший способ ответить на это – выяснить, кем

они были до Обращения. Большинство Анархов являются Новообращёнными и по-прежнему тесно отождествляют себя со смертными персонами. Ряды Анархов заполнены байкерами, панками, гот-панками, thrashers (поклонниками трэш – метала), banger (металлистами), молодыми студентами – философами, членами уличных банд, гангстерами, деревеньщинами, скейтборд фриками(от переводчика – фрики – человек, отличающийся ярким, необычным, экстравагантным внешним видом и вызывающим (зачастую эпатажным) поведением, а также обладающий неординарным мировоззрением, которое является результатом отказа от социальных стереотипов), Либертарианцами (*от переводчика – Либертарианство – это политическая философия основной идеей которого является свобода человека, что каждый сам создаёт свою судьбу, никто не в праве распоряжаться ею*), Гуру наркотиков 60-х, киберпанк гуру 90-х и кто – нибудь еще, склонный к Анархии и свободе. С позиции Вечной Молодости – они типы, которые никогда не «вписываются».

Анархи и Князья неизменно борются друг с другом. Рано или поздно война неизбежна. Сородичи повсюду сплетничают о легендах Геены и Анархи могут быть движущей силой этого Армагеддона – прекрасными марионетками Джихада. Когда дым рассеется, кто останется стоять?

Пропаганда Делом

Я что должен умереть?
Прежде, чем Вы поймёте,
Я был братом с открытыми глазами
– Body Count (американская хардкор/трэш метал группа), «Body Count»

Один из принципов Анархистского политического движения таков – действия и слова вместе выиграют революцию: пропаганда делом, а не только

словом. Анархист должен жить его кредом в каждом аспекте своей жизни, чтобы победить власть. Это еще более верно для вампира – Анарха.

В мире Проклятых, дела говорят громче, чем слова. Князь управляет своими владениями, выступая против тех, кто будет выступать против него. Анарх должен быть еще более настойчивыми в действии. Мало того, что это трудно для Анархов – поговорить с Князем, так и он почти наверняка не будет слушать. Анархи должны разъяснить их кредо: действия и дела – это только инструменты.

Кроме того, большинство Анархов – молодые Новообращённые или Дети, и они хотят действия. Они хотят что – то делать с их новоприобретёнными силами, а не только сидеть на заднице и говорить об этом (хотя конечно это они тоже делают). Движение Анархов – молодое движение с несколькими Старейшинами внутри.

То, что вызывает гнев Князей больше, чем что либо ещё – этот постоянный акцент на действие. У Князей и без того хватает дел, чтобы ещё и следить за активностью Анархов.

Что Делают Анархи

Это всё, что молодежь может сделать для стариков – это шокировать их и приблизить к сегодняшнему дню.

– Джордж Бернард Шоу, «Первая пьеса Фанни»

Анархи борются с властью, используя самый эффективный инструмент, доступный молодым – насилие. Когда вы новенький на территории и вся хорошая территория была занята и они говорят тебе занять своё место в конце

автобуса Каинитов – работать винтиком в системе, вы хотите ударить кого – нибудь! Когда вы были смертным, вас тянули через ад и всегда говорили что сделать или арестовывали только за то, что были собой – и затем получаешь освобождение и мощь! Ночью вы умерли и родились снова в мире вампиров – и это был лучший момент в вашей жизни. Однако вскоре стало очевидно, что ничего не изменилось. Они по – прежнему говорят вам, что делать и ставят суровые ограничения на ваши способы самовыражения. Но вы можете бороться с ними – вы можете быть Анархом.

Также есть Анархов, которые используют хитрость и находчивость, а не насилие. Они создают информационные сети и движения (*от переводчика – я так понял, что типа различные движения протеста разной степени агресивности*), чтобы использовать против Князя и его потомства, но это требует времени и, как правило,длительной работы. Многие Новообращённые не желают, или слишком нетерпеливы, чтобы беспокоиться об этих вариантах. Они просто хотят выйти и надрать несколько задниц.

Анархи являются лучшими источниками реальной грязи на Князя. Если Князь освобождает себя от влияния собственных законов или отклоняется от желаний Примогена, то Анархи, вероятно, будут знать об этом. Они собирают такую информацию, которую можно использовать против него и перевести остальных на свою сторону. Таким образом, Анархи показывают притеснение Князем. Конечно, на их информацию оказывают влияние и часто полна лжи. Но это может открыть глаза наивным Юнцам, которые часто не могут выйти из Камарильи и полагающие, что законы Князя нужны только для того, чтобы защитить их.

Невольно, Анархи часто предоставляют Сородичам Камарильи большую свободу в их интригах. Когда Анархи поднимают шум, Князь вынужден обратить внимание на них. Последовавшее за этим отвлечение позволяет другим группировкам, таким как Тремер, действовать в соответствии с их

собственными заговоры и махинации.

Зачем Они Это Делают

Мне нравится жить – эта причина мне нравится
Я вижу слишком много, чтобы прикидоваться
Вы не можете проигнорировать красоту вещей, которые вы любите
Как вы может выдержать ненависть и ложь.
– Big Black (американская панк – рок группа), «Steel Worker»

Если вы спросите Анархов, почему они делают то, что делают, их ответы будут различными. Каковы же мотивы их бунта?

Чаще всего, бунт является средством ухода от гнета. Что если молодой Юнец немного отклонится от диктата Князя и Князь счел удобным использовать это в качестве примера для других? Эта форма личной несправедливости является наиболее распространенной причиной для перехода к анархии. Кипения ненависти жертвы к Князю достаточно, чтобы заставить его проводить ночи, разрушая то, что Князь создал.

Другая причина – жажда свободы. Многие смертные являются ярыми индивидуалистами и даже после Становления им трудно отказ от этой манеры поведения. Форма правительства в Камарилье не является способствующей индивидуальной политической свободе, не говорят о самовыражении. Многих вампиров душит традиции веков и они становятся изгоями, и присоединяются к Анархам.

Многие Новообращённые присоединяются к стремительному движению. Мысль о трате вечности в ночной рутине и заискивание перед остальными,

является слишком глупой, чтобы её рассматривать. Почему бы не взять тот балончик с краской и оставить Князю сообщение по всей стене его излюбленного места встреч? Некоторые вампиры просто обожают играть в лису с гончими Князя.

Среди лидеров Анархов распространена ещё один мотив. Это жажда власти. Не имея возможности получить положение Князя, играя в статусные игры Камарильи или слишком нетерпеливый, чтобы терпеть необходимые годы и десятиления, они собирают Анархов вокруг себя и пытаются взять власть силой. Это очень редко удается, но Калифорния и Перте, Австралия, являются яркими примерами успехов Анархов.

Движение Анархов

Революционер презирает и ненавидит нынешнюю общественную нравственность во всех её побуждениях и проявлениях...Нравственно для него все, что способствует торжеству революции....Все нежные, изнеживающие чувства родства, дружбы, любви, благодарности и даже самой чести должны быть задавлены в нем единою холодною страсть революционного дела...Денно и нощно должна быть у него одна мысль, одна цель – беспощадное разрушение...

– Бакунин и Нечаев, «Катехизис Революционера»

В большинстве владений Анархи – дикие и неуправляемые группы, которые никому не подконтрольны. Они часто болтаются в бандах, во главе с грубым или харизматичным лидером. Как правило, их основной целью является желание повеселиться и «мешать властям». Эти «потерянные парни» редко получают какую-любо реальную власть в политической структуре города, хотя они могут получить немного уважение с помощью страха, который они создают.

Однако в Калифорнии, многие Анархи объединились, чтобы гарантировано больше никогда не попасть под хамут Князя. Они приложили совместные усилия, чтобы управлять собой немного свободнее. Они называют это Движением Анархов и оно быстро распространяется по западного побережья в сторону Сиэтла, угрожая любому Князю на его пути.

Движение, по крайней мере в Лос-Анджелесе, берет власть в свои руки только тогда, когда возникает конфликт. В этом случае, оспаривающие стороны предстают перед советом, состоящим из равных себе, а другие Анархи – перед теми, кого уважают за их опыт или власть. Решение принимается по итогам голосования. Если одной из сторон не нравится результат, то для обжалования он должен обратиться ко всему совету (обычно три – пять Юнцов). Если один из членов совета голосует несправедливо (оказывает поддержку одной из сторон), то он выпинывается из совета и теряет уважение,и,может быть, даже приобретает недостаток: Известность.

Это подобно племенным правительствам, где правители управляют только до тех пор, пока их уважают за это. Это не всегда работает; большинство споров Анархов все ещё обходятся боями, прежде, чем будет созван любой совет.

Знакомство с Анархами

Как Новообращённому присоединится к Анархам? Их поиск может быть экстремально опасным. Новообращённый, который выражает заинтересованность, вполне может доносить Князю, как какой – нибудь подхалим. Указанный Новообращённый будет помещён в лист наблюдающих Сородичей, которые не могут что – либо сделать, пока Князь не подтвердит свою лояльность к нему.

Однако, многие Новообращённые решают, что предолженная свобода

перевешивает стоимость безопасности и активно ищут Анархов.

Не то, чтобы Анархи носят большие знаки, указывающие на их принадлежность; в действительности, не все Анархи объявляют себя таким. Этот ярлык, главным образом, используется Князьями и Архонтами, которые также используют термин старинного стиля – »Autarkis». Но некоторым это название нравится, поэтому оно прижилось. Многие, кто ведут «нормальный» образ жизни в Камарилье, втайне замышляют восстание. Как кандидат найдёт одного из этих Каинитов и как они смогут доверять тому, кто их нашёл? Лучше начинать с поиска реальных вещей – тех, кто не боится обозначить себя Анархом.

Где Обитают Анархи

В почти каждом городе есть тусовки Анархов. Однако найти их – другая история. Деловые центры в городе уже заняты Князьями, его сторонниками и различными членами Кланов Камарильи. Остаются пустоши и окраины – места, бедные на витэ или слишком опасные из-за близости к пригородам и окрестным лесам, в которых обитают Люпины.

Как правило, Князья не готовы распространять свою власть в таких местах. территория не стоит траты сил, а выделение личного состава – тех неудобств, что доставляет пара шляющейся там Анархов. Эти области являются базами, где Анархи могут встречаться вдали от любопытных ушей и глаз и планировать свои вылазки в сердце города.

Анарх никогда не должен забывать об её охране. Они отклонили эгиду Камарильи и их приюты часто находятся в опасных районах. Он всегда должен опасаться блуждающего охотника или вражеского вампира из другого города. В то время как извращенные Диаболисты редкая порода, Анархи лёгкая добыча, поскольку им не хватает защиты Князя. По этим причинам большинство Анархов грубы, как кожа и не стоит с ними связываться. Сражение –

необходимость в их мире и они полагаются на нее не только как на свою жизненную позицию, но и как главного средства для бунта.

Как правило, в пределах своих территорий Анархи зависают в наиболее популярных и легко управляемыми местами сбора смертных: бары для байкеров, бильярдные и окрестные трущобы. Они обычно достаточно далеки от центра города, где вся полиция контролируется Князем и некоторые везучие Анархи могут Доминировать над небольшими окрестностями или окружным департаментом шерифа. Они особенно удобны в качестве подкрепления во время редких нападений Люпинов.

Как правило, достаточно послушать городские слухи, чтобы выяснить, где ошиваются Анархи. Когда действия Анархов становятся причинами общественного беспокойства – эта «тема» поднимается на встречах клана. А если ничего не происходит, то сидя на одном из заседаний Князя, почти всегда можно подслушать от кого – нибудь редкие коментарии о текущих событиях у Анархов.

Если Рассказчик не хочет отыгрывать поиск Анархов, бросается Сообразительность+Секреты города; Знание Улиц является дополнительной Способностью. Трудность зависит от того, насколько глубоко Анархи ушли в «подполье» и их уровень секретности. Для очень параноидальной и придерживающегося партизанского стиля банды Анархов, трудность будет девять. Для довольно шумной группы – семь или восемь. Если они появятся толпой на встрече Клана Бруджа, тогда сложность будет пять или шесть.

Как только Персонаж узнает, где они, начнётся сложная часть – дать им понять, что ты серьёзно настроен. Если он не будет осторожен, Анархи могут отделать Персонажа и оставить его захлёбываться кровью прежде, чем у него появится шанс что-либо сказать. Это не слишком хороший исход – быть оставленым в хреновой части города, еле передвигаясь из-за потери крови. Кто

услышит её зов о помощи? И прибудет ли кто – нибудь на помощь прежде, чем Люпины учуят её и придут поиграть с трупом?

Нет никаких принятых правил при обращении к Анархам. Универсальный символ – белый флаг может помочь, но также и может быть причиной осмеяния. Тем не менее, лучше не быть воспринятым всерьёз, чем быть воспринятым как враг. Если персонаж имеет Контакты, которые знают Анархов, он может попытаться распространить весть о заинтересованности. Трудность может быть понижена, в зависимости от того, кто Контакт. Чёрный Луис, который провозит контрабандой оружие Анархам, может иметь заслуживающую доверия репутацию, но Лайнел Джонс, отмыватель денег, может иметь репутацию того, кто всегда готов продаться за высокую цену, и в этом случае Анархи не станут учитывать мнение его друзей. Если Контакты или Союзники достойны уважения в глазах Анархов, они могут обратиться к Персонажу, если почувствуют, что он «правильный» и стоит беспокойств.

Как только Персонаж находит их и может заставить их слушать, следующим шагом будет получение их разрешения на присоединение.

Ритуал Посвящения

Не волнуйся, просто проникни внутрь, нанеси кое – какой ущерб и выбирайся оттуда. Да что там такого? Чёрт, я и TJ делали это много раз – верно,T.J.! И смотри, если Князь вдруг появится, скажи, что Малкавиане заставил тебя сделать это...

– Rog, Анарх округа Вашингтон

Чтобы вступить в ряды Анархов, недостаточно просто заявить «Я – Анарх!». Персонаж должен доказать это им. Многие Сородичи подумывали о присоединении к Анархам, но из – за слухов о ритуалах инициации остаются всего лишь диванными бунтовщиками. Ритуалы Посвящения Анархов только

для смелых.

Хотя типы Посвящений в Анархи отличаются от Владения к Владению, они все опасны и требуют от кандидатов смелости воплотить эти акты неповиновения Князю или Примогену города(в зависимости от того, являются ли члены Примогена симпатизирующими Анархам или нет). Это тест на то, как далеко готов зайти кандидат, поэтому зачастую от него требуют выполнения таких заданий, которые укажут властям на личность Сородича, пытающегося стать Анархом. А это может привести к Кровавой Охоте. В действительности, многие Анархи гордятся числом владений, в которых они «разыскиваются». Однако, для умного и находчивого кандидата, обычно доступна лазейка, позволяющая ему избежать опознания во время Посвящения.

Ниже приведены некоторые виды Посвящений. Они всегда должны быть отыграны во время истории. Они слишком сложны и необычны, чтобы их можно было смоделировать одним простым броском. Их природа зависит от политической ситуации во владениях. Если один из Примогенов симпатизирует Анархам (возможно, даже является Наставником), то действия должны быть предприняты против Князя или даже Архонта. Это должен быть кто – то во власти, кого при этом можно относительно легко поиметь. Большинство кандидатов – Новообращённые, и если Посвящения были бы слишком сложными, они бы не пережили их. Таким образом, обычно цель Посвящения – гнев или смущение своих целей, чем причинение им вреда.

Эти ритуалы не только доказывают намерения кандидатов, но они выставляют напоказ силу Анархов. Отправляя своих «детишек» беспокоить Старейшин, они показывают, как их молодёжь смела, и как мало они заботятся о Статусе Старейшин, которые давно уже своими руками ничего не делают.

Ваш Холст – Мир: В этом ритуале Анархи дают кандидату задание испортить любимую собственность Князя. Возможно у Князя есть новёхонькое

корпоративное здание, которое он обожает. Там он собирается с комфортом разместить своих Слуг. Дорогие мраморные стены и стеклянные проходы – вершины современной архитектуры. Всем известно, что если без разрешения Князя пройти рядом с ним, то это вызовет неприятности – таким образом он идеально подходит для нужд Анархов. Они решают помочь Князю с его художественным оформлением. Поэтому, они дают Новообращённому балончик с краской (для изящной стенной фрески того «Джексона Поллока), кувалду (для того «растрескававшегося» мраморного изваяния), несколько аэрозольных балончиков со сточной водой (Князь забыл купить узорные ковры – как глупо с его стороны!), и отправляют его в путь.

Первым делом, Новообращённый должен найти путь внутрь и потом причинить такой ущерб, какой возможно. Одно из правил – он должен оставить какую – нибудь подсказку относительно того, кто совершил этот поступок. Князь должен знать, что Анархи стоят за «обновлением» его новой любимой игрушки. Эта подсказка может быть столь же простой, как нанесённый балончиком с краской анархистский символ на стене – «А» в кругу.

Это может быть опасным Посвящением: Князь наверняка поставит охрану. Число охранников будет варьироваться в зависимости от прошлой смелости Анархов данного города. Чем больше беспокойных Анархов, тем больше охранников. Если Князь слишком самоуверенный, то он может даже никогда не заподозрить кого – либо в таком безрасудном поступке. Таким образом, там может и не быть охраны, или те, кто там будут, могут не ждать неприятностей.

Весь мир – Театр: Это более опасное Посвящение; оно включает в себя прибывание в пределах видимости Князя, хотя кандидат может быть и замаскирован. Цель этого состоит в том, чтобы испортить («облагородить» на языке Анархов) ночь Князя в театре.

Множество Князей, особенно те, кто в больших городах (Вашингтон,

Чикаго, Сиэтл и т. д.), гордятся своим культурными вкусам.Самые престижные театры обычно находятся под их контролем или управляются Примогеном. Анархи будут ждать до ночи – они знают, что Князь пойдёт в театр и тогда начнётся Посвящение.

Новообращённый должен так или иначе проложить себе путь на сцену, появиться перед аудиторией, и таким образом, Князем. Он может занять место одного из актеров или просто бушевать на сцене – тут уж как он захочет. Затем он продолжает срывать постановку. Если это серьезная драма, он должен внести комедию, а если комедия, то он должен превратить ее в трагедию.

Это не обязательно должно быть театральным ритуалом – это можно сделать с любым любимым развлечением Князя. Если он направляется в кино, Новообращённый должен вставить собственный фильм вместо настоящей записи – это позволит Князю узнать, что Анархи снова нанесли удар. Фильмы Новообращённого должны идти непрекращающимся потоком. Всю следующую неделю Князь, вставив в видеомагнитофон кассету, должен получать очередной выпуск «Анарх ТВ». Это можно сделать, поместив ложные этикетки на личное видео Новообращённого и как – нибудь их подбросить в коллекцию записей Князя (если запись достаточно хороша, более опытный Анарх может выбрать для выполнения эту хитрую операцию, просто чтобы увидеть реакцию Князя).

Истинная опасность этого Посвящения – риск нарушения Маскарада. На всякий случай большинство Анархов пытается убедиться, что Архонты не находятся в городе во время этого ритуала – Новообращёный является причиной больших неприятностей, чем может быть решено опытной «командой зачистки» Анархов.

Основное стадо: Суть этого Посвящения состоит в том, чтобы выставить гулей и смертных слуг Князя дураками – это ухудшит их репутацию среди коллег и даст Сородичам города отличную возможность повеселиться за счёт

Князя. Это может включать Новообращёного, играющего ложного полицейского (если департаментом управляет Князь), чтобы создать хаос в их рядах и неуважение среди граждан. Или могут упасть штаны мэра, в то время, как он произносит важную речь на ярмарке штата. Затмение – полезная Дисциплина в таких видах Посвящений. Из – за незначительности и глупости подобных поступков, Неонатам приходится постоянно повторять их, чтобы не стать жертвой более жестокого посвящения.

Начало Своего Собственного Движения

В некоторых городах может не быть Движения Анархов или они были все уничтожены, или членство является слишком элитным для подобных Персонажей. Таким образом, множество смелых вампиров намереваются создать свои собственные банды Анархов.

Первое, о чём нужно побеспокоиться – рекрутирование. Как один пойдёт сообщать остальным о новом клубе и требованиях для членства? Каковы требования для членства? Это самая хитрая часть дела – если не будете осторожны, присоединится смогут даже Архонты. Рекрутирование должно быть отыграно. Если игрок хочет заявить публичный призыв для участников (используя Харизма+Знание Улиц), тогда Рассказчик должен не стесняясь позволять игроку получать любых претендентов, которых он заслуживает, включая того странного немногословного парня (это кол он прячет под плащём?).

Самый легкий способ получить членов – через Становление. Создавая своё собственное потомство, Персонаж может обеспечить лояльность и контроль числа членов банды. Однако нужно отметить, что немногие вещи пробудят гнев Князя больше, чем это преступление. Создание вампиров без его разрешения нарушает одну из Традиций, почти гарантируют Кровавую Охоту, если Персонаж немедленно не извиниться и не бросит его Анархический путь.

Так или иначе, новое потомство отправят на солнце, чтобы город не испытывал проблем перенаселения.

Статус

Ох, эта Далия неотёсана и груба. Абсолютно неуправляема и совершенно не умеет вести себя в обществе. Тем не менее, в мужестве ей не откажешь...

– Подслушанный разговор Гарпий

Статус – достижение в социальном мире Сородичей, и хотя Анархи исключить себя из мира социальные событий, они все ещё могут получить Статус – благодаря свою смелость. Остальные Сородичи будет неохотно уважать это, и даже завидовать, жалея, что они не были настолько смелы. Устроенная Князю гадость вызовет немало разговоров среди Гарпий, а чем больше говорят об Анархе, тем прочнее его Статус. Однако статус вещь ненадёжная. Даже в лучшем случае, Анарх редко получает более чем две точки Статуса, кроме как в управляемых Анархами областях, таких как Лос – Анджелес.

Получение Пристижа Клана от действий Анархов несколько отличаются и зависят от клана. Для Вентру признаться в том, что он одобряет дела своего собрата – Анарха, значит унизится, но Бруджа часто аплодируют им. Рассказчик должен определить особое положение клана в городе и решить, могут ли они получить Престиж Клана действиями Анархов или нет. Бруджа, Гангрелы и Малквиане почти всегда высоко ценят редкое доверие к свободе, но Тореадору это может показаться слишком грубым. Легче получить Статус на Западном побережье, чем где – либо еще в Америке, хотя это меняется в городах типа

Майами и Нью – Йорк. Анархи из тех городов, главным образом действуют против Шабаша, что иногда вызывает любовь Камарильи к ним.

Твои Враги

Эти Анархи должны быть подавлены. Я не буду больше терпеть их присутствие. Я не для того пережил века смут и волнений смертных, только чтобы позволить им что – либо заявлять. Они должны быть приучены к тому, что они всего лишь дети, и пока они действуют как дети, их будут рассматривать как детей. Когда они наконец научатся уважать своих Старейшин, они смогут наслаждаться плодами цивилизации, как все остальные. А иначе они будут истреблены как простое стадо.

– Харгау, Старейшина Клана Тремер

Как только Персонаж был принят и может назвать себя Анархом, впереди его все равно ждет немало трудностей. Он наживёт больше врагов, не только из-за его Посвящения, но и просто потому, что он мятежник.

Князь является основным антагонистом, хотя в некоторых городах Князья довольно спокойно относятся к Анархам. Несмотря на это, Князь представляет структуру власти, к которой Анархи повернулись спиной. Не важно, разошлись у них дорожки или нет, но между Князьями и Анархами стоит слишком много различий. Эти два полюса никогда не встретятся, если только один из них не перестанет быть тем, кем является.

Юстициарии и Архонты также выступают против Персонажа. Их главная задача состоит в том, чтобы защитить Маскарад, и как часто они мешают Персонажу, зависит от того, как близко они приблизится к свистку, чтобы свиснуть в него на Сородича. Если его действия постоянно подвергают опасности большую тайну Каинитов, то он может рассчитывать на их

постоянное преследование.

Независимо от политических последствий существования Анарха, Персонаж также выступает против статуса – кво традиционного благоразумия. Он угрожает власти старого порядка и, таким образом, вызывает ненависть Старейшин. Он выступает за власть и свободу молодежи, которой летит в лицо всё, что построили и во что верили в течении многих столетий древние Сородичи. Вампир, который видел двор Карла Великого, вовсе не жаждет выслушивать какого – то Юнца, бредящего равенством. Для Старейшин возраст – это самый значимый признак власти и прав. Они никогда не уступят молодым Новообращёным Анархам в требовании равенства.

Помимо авторитарных структур власти в мире Проклятых, у Персонажа неизбежно появятся другие враги. Его «нормальные» враги, будь то смертный или Люпин, не перестанут охотится на него просто потому, что он теперь Анарх. Из-за его шумных действий он может перейти дорогу Магу, который может счесть его длительную свободу вредной для своих планов. Другие кланы вне Камарильи могут рассмотреть его действия как угрозу их собственным растущим планам относительно города, поэтому он может обнаружить, что его преследуют Сетиты.

Может показаться, что Анархи одни против мира. С другой стороны, если они правильно разыграют свои карты, то многие из тех, кто сейчас является их врагами, может стать их союзниками.

Идеология

...мы меньше всего боимся разрушений. Мы собираемся унаследовать землю. The bourgeoisie может взорвать и разрушить их мир прежде, чем они уйдут со сцены истории. Но в наших сердцах мы несем новый мир.

– Буэнавентура Дуррути, Анархист Испанской Гражданской Войны

Большинство Анархов не касаются более широких философских объяснений их действий; они только знают, что им нравится то, что они делают. Однако у некоторых Анархов есть интеллектуальная склонность с дней их Дыхания. Они пытаются сформулировать идеологические аргументы, чтобы использовать их против пропагандистов Камарильи и убедить себя в правоте своего дела.

Для большинства склонных к философии Анархов – это выражается в вытягивании цитат у любимых смертных философов; вещах, в которых на протяжении веков говорилось о свободе. Особенно популярными являются труды смертных анархистов, таких как Кропоткин, Бакунин и Прудон. Политические трактаты этих интеллектуальных мятежников часто обсуждается Анархами, особенно в ночных кафе Штатов Свободных Анархов.

По большей части, Анархи обсуждают легенды Старейшин и не верят мифам о Каине и Геене. Всё слишком легко рассматривается – как сказки и истории на сон грядущий, чтобы держать»детей» в узде. Анархи находят истории оскорбительными и таким образом пришли к выводу, как и многие смертные сегодня, что большинство мифов и легенд – ложь, созданная Старейшинами, чтобы сковать свободу и воображение молодежи.

Однако многие Юнцы в Штатах Свободных Анархов тратят своё время, работая над большими философскими проблемами с точки зрения их новой формы жизни, используя секреты, которые были открыты через Вампирические

знания и Дисциплины.

Одна такая философия устанавила, что свобода отдельных вампиров намного более важна, чем наставления таких групп как Камарилья. Её стали называть философией Libertas (*далее – Либерта*). Она предполагает, что помимо Humanitas (*лат. – Человечность*), у Сородичей есть духовная субстанция, называемая Либерта – степень их метафизической свободы воли. Степень, в которой Либерта способна воспитывать – в такоой вампир свободен от контроля со стороны других других. Стороники этой философии верят, что Изменение с помощью Либерты освободит Новобращённого от дряхлых институтов общества смертных, и теперь он должен работать, чтобы освободить себя от ограничений общества Камарильи. Вампир – мастер контроля Либерты. Таким образом, Дисциплины Доминирование и Присутствие, наряду с Узами Крови, являются окончательным доказательством вампирской связи с Либертой. Это обязанность всех Анархов – освободиться от контроля со стороны других Сородичей.

Либерта утверждает, что каждая сущность имеет уникальную «точку зрения» или взгляд на мир. Однако чем меньше сущность осознает эту свою особенность, тем легче для остальных управлять её восприятием. Восприятие – это совокупность векторов, по которым поступает информация о вселенной, о «образе жизни». Точка зрения ограничивает количество векторов, проходящих через сферу сознательности каждой отдельной сущности. Таким образом, чем шире перспектива (чем больше точек зрения доступно сущности), тем больше у наблюдателя векторов и тем полнее его восприятие мира. По этой причине существо, стремящееся к свободе, должно всеми силами увеличивать количество доступных точек зрения – иными словами – высвобождать Либерту. Так как вампиры были однажды смертными, у них имеются две рассовые точки зрения: Сородич и Стадо. Дисциплина Прорицание – великая перспектива

освобождения, как различные галлюциногены и психотропные препараты.

Либерта – часть сущности, находящееся в основе его бытия; это жизненно – важная связь с остальной частью вселенной и ей никогда не может быть отказано в точке зрения. Либерта может быть подавлена так, чтобы сущность не сознавала свою связь со вселенной, чтобы достигающяя ее сознания информация была не более чем внешним событием. Развитие Либерты создает нужную связь с сознанием, благодаря чему ее сложнее подавить – как самому Персонажу, так и тем, кто его окружает. Дисциплины Доминирования и Присутствия действуют, извращая существующие связи между сущностями, используя их для порабощения, а не освобождения. Затемнение использует эти связи для того, чтобы ограничить векторы чужого восприятия.

Мифы и легенды можно связать с Либертой так, чтобы были получены обьяснения физических эффектов. Вера в мифы вынуждает сущность ограничивать восприятие более реальных векторов. Последователи Либерты верят, что вампирическая уязвимость для дерева и огня – это психологические эффекты, как и заблуждения вампиров, которые считают, что чеснок может причинить им вред. Они верят, что если Либерта может полностью освободить от внешнего контроля, тогда все эффекты, которые препятствуют свободе вампира, исчезнут – даже невозможность ходить днём.

Считается, что быть Анархом способствует Либерте и по слухам, некоторые Анархи настолько далеко зашли в переоценке своих ценностей, что развили силы, принявшие форму новой Дисциплины. Большинство, однако, полагаю, что это просто пропаганда и распространённые слухи.

Один Анарх – евангелист по имени Лаеканус стал известным пропагандистом «новой точки зрения» от Каина, отца всех вампиров. Каин был показан оклеветанный верным сыном, наказаным несправедливым и ревнивым богом. Таким образом, Каин стоически страдает от несправедливого Проклятия, как и все Сородичи. Доказательства гласят, что если проклятие было наложено

несправедливо, то вампиров нельзя считать злом. Бешенство Зверя вызвано ревнивым богом, не Каинитом, и таким образом освобождая Сородича от собственных действий. Лаеканус надеется, что через отпущение вины и понимая, что причины этого внешние, Каиниты смогут освободить себя от безумия.

Некоторые мистически настроенные Анархи предпологали, что мир – это не более чем порождение спящего разума Патриарха (возможно самого Каина), и что витэ – единственная «реальная» связь с этим Первым Вампиром. Следуя через «эманации» (поколения) к их первоисточнику, вампир может вернуться в настоящий или Пробужденный Мир. В основном это религиозные оправдания Диаблери и популярно среди тех Новообращённых Анархов, кто практикует ее.

Большинство Анархов слышало об этих философиях, но либо не понимают её, либо она их не волнует. Некоторые Новообращённые, тем не менее, заинтересовались этими формами мысли, ища некую альтернативу нигилизму.

Нигилизм – фактическая причина для главного раскола в Движении Анархов. Многие Анархи борются за уничтожение угнетения,господствующего над ними и построить лучшую систему. Остальные хотят только разрушать и не заботятся о том, что будет дальше. Эти две фракции известны как Конструктивисты и Нигилисты. Эта ересь часто заставляла Анархов бороться между собой,а не против Князя. Эта щель в броне Анархов часто может быть использована хитрым Князем.

Глава Вторая: Востание

На каждой стадии этих притеснений мы подавали петиции в самых смиренных выражениях: но единственным ответам на все наши петиции были только новые оскорбления. Государь, характер которого заключает в себе все черты тирана, не способен управлять свободным народом...

– Декларация Независимости Соединённых Государств

Персональная Анархия: Тактика Выживания

Вольное существование кружит голову, но только до тех пор, пока вас не поймали. Юным Анархам, которые хотят выжить в феодальном мире, где у них нет ни сеньора,ни вассальных связей, приходится освоить несколько истин: феод князя – его королевство, а вампиры Камарильи – его подданные, принесшие клятву верности. Но в свое время Робин Гуд успешно противостоял системе и Анарх тоже способен на это. Он просто должна знать, как это сделать. Вот несколько советов Анарху о том, как выжить.

Свободное Кормление

Многие Князья устанавливают жёсткий контроль над привычками кормления Сородичей в своих городах. Какой лучший способ управлять действиями вампира, чем регулирование их самой важной активности? Но иногда их указы оказывают влияние на себя и своих союзников, позволяет им питаться в свое удовольствие, в то время, как многие молодые Новообращённые отчаянно выпрашивают жертв на окраине города, где урожай крайне мал.

Многих Анархов не волнуют эти законы и врываются в зоны «высокой кухни» города, не обращая внимания на решения Князя. Требуется некоторый навык, чтобы совершить набег на Кармушку, захватить немного Витэ и

вернуться домой – и всё без предупреждения.

Одна из первых вещей, которые изучает все Каиниты – зализывание раны после кормления, тем самым не оставляя никаких физических следов (кроме потери крови у жертвы). Но Анарх, который питается в ограниченной зоне, должен также практиковать умеренность. Он не может брать слишком много, иначе «корова» будет страдать от соответсвующего эффекта или даже умрет. Кроме того вампир может испытать ужас при убийстве. Прятать тела в часто посещяемой Сородичами части города не легко – особенно если это должно скрыто надолго. Помимо привлечения внимания охотников, есть опасность многочисленных сообщений о мёртвых осушенных и Князь будет действовать, чтобы защитить границы и обеспечит соблюдение его правил кормления.

Если Анарх выпьет слишком много, вероятно смертного придётся госпитализировать. Если у него нет никакого способа очистить память о кормлении из разума жертвы, то пациент может поведать любопытным докторам интригующий рассказ .Он не может отвести смертного к врачу, «прислуживающему» Сородичам, поскольку он нарушает закон питания. Поэтому, питаясь где это запрещено, лучше быть всегда на страже – по отношению к другим и самому себе. В действительности, многие Анархи отказываются питаться в опасной зоне, даже если они очень голодны – риск Безумия слишком большой и питание вне одной из собственных территорий может обрушить на себя гнев остальных, кто обычно нейтрален к Персонажу.

Один из способов питания состоит в том, чтобы соблазнять стадо, играя Казанову. Во время полового акта, большинство смертных подумают, что укус – просто прелюдия. Их истощение позже будет списано на хорошее времяпрепровождению, а не потерю крови. Соблазнение – популярный метод для многих Анархов. Среди Анархов это считается подвигом – пить подобным образом из любимчиков Князя.

Питаться спящими смертными также довольно легко, но из – за этого можно получить прозвище «Песочный человек», которое многим Анархам вовсе не кажется комплиментом. Для большинства из них питание – вызов и способ похвастаться их умением, презирая правила Маскарада.

Основная опасность – выводок Князя, которые всегда в поисках нарушителей законов питания Князя. Анарх должен знать их и их способы опознания; если они вокруг, лучше не пить. Смертный может использоваться для их заманивания, но это ставит под угрозу вышеупомянутого смертного. Хорошие Слуги не должны быть принесены в жертву просто чтобы было легко питаться. Они могут действовать как наблюдатели, наблюдая за участком, чтобы удостовериться, что больше никто не прервёт банкет.

Наиболее распространенное использование смертных во время кормления (помимо снабжением витэ), это поставщики. Они могут привести ничего не подозревающую жертву к двери: доставка гарантирована. Слуги рискуют, если делают так слишком часто. Некоторые инспекторы могут полюбопытствовать о человеке, которого регулярно видят в местах исчезновения людей. Таким образом,наиболее распространенный метод – пригласить бездомных для кормления – кормления вампиров, а не их. Соблазнение, сопровождаемое умеренным кормлением, является другим приемлемым вариантом – с достаточным талантом (и использованием Доминирования и Присутствия) жертва будет возвращаться неделя за неделей. Гули могут выступать в качестве управляющего стадом, приводя их организованно и незаметно к обеденному столу.

Заключение Союзов

Для Анархов важно, действительно жизненно необходимо заключать союзы, будь то информация, политическое положение или боевое подкрепление. Когда против них такое количество могущественных Сородичей,

им понадобятся несколько друзей на высоких (и низких) местах. Однако по сравнению с членами Камарильи, им не так просто заключать и закреплять союзы.

Анарх не может всегда посещать встречи своего Клана, но в некоторых городах встречи Клана открыты даже для предателей клана. Эти Кланы считают единство и сотрудничество клана важнее, чем верность членов Камарильи её идеям. Большинство Бружда согласны с этим. В действительности, большинство Анархов пришли из Бруджа, чем из любого другого Клана.

Даже когда Анархи могут посещать встречи Клана, во время неизбежных споров им будет трудно чего – нибудь добиться. Множество членов других Кланов несомненно поддержат Князя и даже нейтральные члены Кланов не захотят, чтобы подхалимы Князя заметили их за организацией «заговора» с Анархами.

Обычно Анарх должны сближаться с теми, с кем он захочет вступить в союз – и на их территории. Конечно, это может быть опасным. Быть Анархом – бесплатная игра для тех, кто хочет произвести впечатление на Князя. Персонаж должен убедиться, что уважает пожелания тех, с кем сближается; в противном случае они не будут доверять ему в каких-либо сделках. Большинство Сородичей договариваются о секретных союзах, которые обсуждаются в темных подвалах вдали от ушей Князя.

Для информации – проще всего подружиться с Носферату. Сначала они будут подозрительны, но если Персонаж останется искренним, он несомненно завоюет их дружбу. Большинство в Камарилье оттолкнули их и откажутся протянуть руку помощи. Персонаж должен знать это лучше других – как Анарх, он должен знать – вещи не всегда таковы, какими кажутся. Можно связаться с дружественным Носферату для получения всех видов информации: клан обычно имеет лучшую сеть в городе (возможно в стране!) для брокерской

информации (*от переводчика – Information brokerage – это человек или компания, исследующая любую информацию для клиентов*). Большинство Князей не подозревают о объёме знаний Носферату; если бы они узнали, то несомненно попытались бы поставить жёсткие ограничения на контакты с Анархами.

Политическая симпатия Примогена, городского совета Старейшин, всегда полезна. Его участники представляют другую единственно реально могущественную фракцию в городе. Примогены некоторых городов не владеют никакой истинной властью, в то время, как в других областях они все больше набирают силу, являясь другим вариантом противодействия монархическому правлению Князя (хотя некоторые Анархи предпочтут такую форму олигархии). Помощь от членов этого совета имеет громадную ценность. Решение Примогена часто останавливало значительную часть наиболее жёстких тактик Князя против Анархов.

Однако заключать такие союзы дело не из легких. Желания Старейшины в обмен на его симпатию, зависит от Старейшины: заговоры и махинации этих древних Сородичей могут быть вполне индивидуальными и запутанными. Чаще всего Старейшины используют Анархов для создания проблем, ибо знают то, что этого от них все ожидают – Анархи сделают это в любом случае. Они будут наказанны, если лично нарушат законы их кланов, поэтому они охотно превращают Анархов в своих карманных убийц. То, что они предлагают взамен – возможность повлиять на применение законов – многими Анархами считается вполне подходящей ценой. К сожалению, мало кто из Анархов задумывается над тем, что,помогая Камарилье, они лишь увеличивают ее силу – даже путём межклановго насилия. Слишком часто Анархи становятся ручными бунтовщиками Старейшин и тем самым способствуют Джихаду.

Для того, чтобы не быть обманутым при заключении сделки, Талант Интрига является самым ценным. Как правило, проверяют, чтобы убедиться –

используют ли Персонажа его союзники. Для этого бросается Сообразительность+Интирига (сложность 8). Этому обычно сопротивляются союзники (если они действительно работают за спиной Персонажа); они бросают Манипуляция+Интрига (сложность 8) и число их успехов сравнивают с успехами Персонажем. Если они победят,Персонаж не сможет найти никакой грязи на них. Если Персонаж побеждает, он раскрывает заговор (если тот существовал). Если Персонаж проваливает бросок, то он начинает верить, что они кристально чисты и добавляет единицу к трудности любого дальнейшего расследования в отношении них.

Анархи создают союзы по множеству различных прчин, но суть в их полезности. Обе стороны нуждаются в остальных; иначе риск не стоит выгоды. Анархи редко хорошо работают в течении длительного периода времени – различия в идеологии являются обычно слишком большими. Однако это вовсе не мешает некоторым Анархам устанавливать действительно прочные связи с другими кланами или отдельными личностями в некоторых городах. Майами – тот случай, когда Анархи и Камарилья работали вместе, чтобы произвести зачистку Шабаша; и даже при том, что Камарилья вступила во владение этим городом, многие из союзов по – прежнему в силе.

Анархи ненавидят быть использованными, но у них нет угрызений совести по поводу тайного манипулирования другими по собственным причинам: цель оправдывает средства. Двойные стандарты часты для Анархов. Когда анархи понимают, что дело плохо, они прибегают к насилию и призывают поддержку в форме боевой помощи. Ряды бойцов, готовых помочь Анархам в любой операции, обычно приходят из Бруджа, члены которого являются безрассудными и достаточно жестокими, чтобы наслаждаться битвой, прежде чем думать о последствиях.

Иногда несколько Гангрелов могут помочь осаждённым Анархам, если

бой идет слишком близко к их диким убежищам. В этом случае, они просто встают на сторону, которая будет способствовать их выживанию. Князь, как правило, отказывает в помощи любому, кто не остаётся непосредственно в городе и это касается множество Гангрелов. Часто Анархи заключают обоюдные договоры о защите с Гангрелами, живущими в диких окраинах.

Время от времени для отдельных «встреч» призывают Каитиффа – одиночку, который не желает присоединяться к движению. Бартер услуга за услугу здесь обычно работает и каждый знает, что Каитиффу нужны все виды услуг, которые они могут получить.

Многочисленные умения и навыки пригодятся при создании альянсов – Эмпатия, Лидерство, Политика, Дипломатия и даже Соблазнение. Также они все в паре с Харизмой (если речь идет о дружеском союзе) или Манипулирование (если требуется более официальный договор).

Распознавание Вампирического Контроля

Это жизненно важно для Анарха – понимать различные формы принуждения, практикуемые вампирами. Он должен быть в состоянии сказать, находится ли его предполагаемый союзник под контролем другого Каинита. Доверяя союзникам, требуется знать наверняка, являются ли они своими людьми или нет.

Узы Крови являются самой распространенной и навязчивой формой контроля Сородичей. Простая мысль об этом типе рабства пугает Анархов. Конечно это не означает,что Анархи не практикуют такую форму контроля крови сами. У них тоже есть двойные стандарты. Фактически, Узы Крови иногда единственный способ гарантировать, что Новообращённые не выдадут их Князю.

Связь вампира обычно можно обнаружить, если наблюдать за ним в присутствии Сородича, с которым он Связан. В конечном счёте он выдаст

явные признаки страстной влюблённости, которая не знает границ. Даже если Связаный Сородич презирает своего Регента, он тем не менее, обратит внимание на его насущные интересы. И проще всего обнаружить именно тех, в ком жгучая ненависть к другому Сородичу мешяется с любовью.

Также поможет обнаружить Связь или другой вампирический контроль беседа с обученным допрашивающим. Способности «Допрос» и «Проницательность» (специальность: принуждение вампира) позволят персонажу понять, находится ли другой вампир под воздействие Уз Крови, Доминирования или Присутствия. Допрашивающий делает бросок Сообразительности+Допроса для выбивания нужных реакций; этот бросок – длительное действие. Трудность равняется Силе Воли цели. Число требуемых успехов зависит от вида контроля, который испытывает цель. Если он не будет находиться под каким – либо контролем, то три успеха покажут это. Если он под Узами Крови, требуется десять успехов. Требуется пять успехов, чтобы обнаружить Доминирование и Присутствие. Необходимое количество времени для обнаружение контроля может изменяться, но обычно это 10 минут допроса за каждый бросок. Рассказчик должен поощрять игрока, отыгрывающего допрос, позволяя ему сделать бросок,е сли был задан точный или наводящий вопрос.

Броски можно модифицировать. Чем дольше цель была под контролем, тем труднее его заметить. Рассказчик должен поднять трудность допроса, если цель находится под контролем в течение некоторого времени. Если допрашиваемый владеет вторым уровнем Прорицания (чтение аур), сложность понижается на три. Трудно сохранить Связь в секрете от допрашивающего с этой Дисциплиной. Если смертный вовлекается в допрос, то для обнаружения любой формы контроля требуется только один успех.

Множество лидеров Движения Анархов пошли на многое, чтобы изучить

это умение; их дальнейшее существование может зависеть от регулярных допросов их последователей.

Кланы

Кому можно доверять в Камарилье? Какие кланы могут помочь Анархам добиться их целей?

Бруджа – Этот клан не только наиболее симпатизирует Анархам, но и чаще всего приходится им родным кланом. Многие удивляются, почему клан все еще в Камарилье, ведь столько выходцев из этого клана становятся Анархами. Вампиры, которые задают этот вопрос, не в состоянии увидеть, что Бруджа – это все еще клан и его члены все еще повязаны клановыми узами. Хотя большинство членов клана являются бунтарями в той или иной форме, идея восстания, данная Бруджа, неизбежно меняется в зависимости от эпохи, в которой он жил как смертный и как вампир. Так как большинство Старейшин Бруджа (кто держит власть в клане) были Обращены во время или перед Эпохой Просвещения, их идеи радикального изменения кажутся слишком... умеренными с точки зрения их детей двадцатого века. Многие Старейшины Бруджа рассматривают Камарилью как довольно жизнеспособную секту, в действительности потенциальную утопию, но испорченная слишком большим количеством власти не в тех руках. Таким образом, в то время, как они работают в пределах системы, чтобы остановить перегибы Вентру и Тремер, хотя у них тоже есть небольшое желание уничтожить секту в целом. В действительности, многие Старейшины Бруджа были философами при жизни и считаю словесные перепалки бесконечно интересней бессмысленного нигилизма.

С другой стороны, Бруджа – Анархи – это те, кто сыты по горло и разочаровались в системе. Они насмехаются над своими Старейшинами, которые тратят свои нежизни в дебатах с Вентру на Собраниях Камарильи.

Таким образом, они берут свои аргументы на улицы.

Каитифф – Поскольку Каитиффы не являются кланом, для большинства Сородичей все они одинаковы: полукровки. Они отвергнуты, непризнаны их Сирами и высмеяны Камарильей. Кто может изменить эту ситуацию? Конечно Анархи. Анархи могут предоставить семью этим Сородичам, которой у них никогда небыло – что они часто и делают. По этой причине, многие Каитиффы, которые добились успеха, являются Анархами. После Бруджа, Каитифф – самые многочисленные Анархи. Они вообще не заботятся о Камарилье и в зависимости от того, сколько ненависти они накопили, прежде чем присоединились к Анархам, они отплатят за все прошлые обиды, имея политическую поддержку, с которой можно работать.

Гангрел – В этом клане множество симпатизирующих Анархам и его участники составляют большую часть Движения Анархов в диких местах мира. Гангрелы в значительной степени незаинтересованы политикой и это одна из причин, почему они часть Камарильи. Как члены этой организации, они могут оставить других беспокоиться о Маскараде, защите Сородичей и утомительной задачей управления городами. Они являются ярыми индивидуалистами, главным образом потому, что они хотят, чтобы их оставили в покое. По этой причине они уважают Анархов, которых они рассматривают как собратьев, которые ищут уединения.

Малкавиан – Этот клан имеет много общего с Анархами, например любовь к созданию беспорядка, но цели у них совсем другие. Малкавиан обычно обожают использовать Замешательство, чтобы получить власть для их клана или поддерживать постоянное состояние Замешательства среди других кланов. Это делает их идеологически симпатизирующими многим Анархам и некоторые Анархи уважают тактику этого клана. Но поскольку многие Малкавиане, в любом случае, не претендуют на звание клана, они как правило

не называют себя Анархами, даже если и действуют схожим образом.

Носферату – Этот клан желает мира и защиты Камарильи, но они также знают, каково это – терпеть остракизму от других. Из-за этого её члены часто симпатизируют Анархам. Те, кто ставят под угрозу их интриги, или грубы, касаясь их внешнего вида, ни в коей мере не будут поддержаны этим кланом. Однако редкий Анарх, преодолевший его навязчивую идею об их внешности, увидит истинную природу этого клана. Если Анархи предложат дружбу, Носферату обычно отвечают согласием. Они редко будут обеспечивать прямую помощь восстанию, но с готовностью предоставят информацию.

Тореадор – Стремление к красоте не так уж важно для большинства Анархов, поэтому Тореадорам наплевать на них. Тореадор любит защиту, которую они получают от Камарильи. Если клану не нравится нынешний Князь, они обычно пытаются поставить у власти своего Князя. Редкий Тореадор готов отказаться от безопасности его центральных галерей и театров, чтобы жить на окраине по идеологическим причинам – но это происходит. Те Тореадоры присоединились к Анархам и создают исскуство восстания.

Тремер – Как правило только те, кто был изгнан из этого клана, всегда приходят к Анархам и только самым неопытным Новообращённым разрешено уйти. Однако в последнее время в этом клане произошёл раскол и Анархи в его центре. Многие Тремеры верят, что клан разрушается под влиянием консенсуса – быть ведомыми Камарильей и становятся Анархами ради блага клана Тремер. Это вызвало много боев между Капеллами и никто не уверен, насколько этому потворствует Совет Семи. Кроме того, у этого клана было много махинаций против Вентру на протяжении веков; они заключили несколько полезных союзов с Анархами, способствуя заговорам. Однако Анархи стали очень настороженно относятся к этому клану, ибо Тремеры обычно оставались в выигрыше.

Вентру – Этот клан практически полностью враждебен к Анархам.

Основная мотивация Вентру – управление Камарильей. Анархи угрожают этой цели. Однако иногда, в случае соперничества, жаждущие княжения заключают с Анархами сделки, надеясь захватить власть. Однажды добившись больших успехов, Вентру обычно предают своих союзников Анархов, способствуя ухудшению отношений с Анархами.

Кланы Вне Камарильи и Секты

Шабаш – Было много союзов между Шабашем и Анархами, поскольку обе группы всеми правдами и неправдами борются за власть в городе. Шабаш обычно предлагает Анархам помощь и поддержку в обмен на плацдарм в городе. Большинство Анархов обнаружили, что плацдарм Шабаша только растёт и его почти невозможно выбить. Тем не менее, большой опыт борьбы Шабаша с Камарильей стоит такой цены.

Последователи Сета – Иногда дела у Анархов идут настолько плохо, что Анархи вступают в союз с этим ненадежным кланом, только чтобы обнаружить, что недоверие было оправдано. Обман других распространен и ожидаем в этом клане, поэтому Анархи научились действовать осторожно, заключая сделки с ними. Их помощь требуется только в самых безвыходных ситуациях.

Ассамиты – Прежде, чем вспыхнет тотальная война, Князья и Анархи иногда прибегают к убийству, совершённому по найму. Обычно князю хватает ума ввести Ассамитов в игру до того, как это сделают Анархи, но случалось и так, что первыми успевали Анархи – и с большим успехом. Есть также редкие случаи, когда обе стороны нанимают Ассамитов и тогда кровь заливает улицы.

Очень редко любые другие кланы связывались с Движением Анархов, но Анархи могут и будут пытаться делать что – либо подобное. Есть слухи из Сиэтла о альянсе с кланом Равнос в попытке подорвать саму реальность Князя, но никто не смог проверить это колоритные сплетни.

Нежелательные Союзники

Определенные существа мира Готик-Панка слишком опасны для большинства вампиров, чтобы приближаться к ним. Но Анархи не признают правил и иногда идут на риск, объединяясь с такими существами, чтобы справиться с каким – нибудь вампиром или побеспокоить Князя, особенно во времена всеобщей войны.

Иногда охотник может подойти к одинокому Сородичу и в этом случае может быть заключена сделка. Если Анархи хотят исключить определённого сородича из уравнения, они могут просто сказать охотнику, где можно найти этого Каинита. Это опасно по двум причинам: Большинство остальных Сородичей будут в ярости, если узнают, что произошло и охотник может уничтожить Персонажа, а затем пойти преследовать врага.

Арканум – Этим учёным можно доверять, ибо когда вы будете вести переговоры, Персонажу не всадят кол, но они почти бесполезны для замыслов Анархов. Они некомбатанты (*от переводчика – фр. non – combattants – «не воюющие». В международном праве входящие в состав вооруженных сил лица, функции которых сводятся лишь к обслуживанию и обеспечению боевой деятельности вооруженных сил и которые имеют право применять оружие только в целях самообороны*), предпочитающие пассивно собирать информацию. Большее, что они могут сделать – раздражать Князя, найдя слишком много, и в этом случае он может пойти на них, чтобы остановить. Однако, они несколько хитрее и их культурное поведение, как правило скрывает то, что они действительно думают (разве только Персонаж имеет Дисциплины для обнаружения этого). Для Анархов наебать эту группу может быть настоящим весельем. Они редко наносят вред здоровью и любые созданные ими проблемы обычно приходится разгребать Камарилье.

Они часто фигурируют в жестоких шутках Анархов, заключающихся в

раскрытии им тёмного мира Сородичей, который открывается им подсказками о Князе и его выводке. Мало кто в Аркануме осознаёт политические разногласия между Анархом и Князем; наиболее наивные верят, что все вампиры остаются лояльными к своему неживому господину.

Спец. Отдел ФБР – Не все знают, что эти агенты существуют, поэтому Рассказчик должен дать о них знать игроку, если Персонаж захочет рассматривать их как вариант для каких – либо действий. Если Персонаж действительно пойдёт к ним, это конечно будет иметь неприятные последствия. Они черезвычайно параноидальны и их навыки в сборе информации означают, что вскоре они могут узнать о Персонаже больше, чем он хотел бы. Он может стать центром их дел, а не целью. Любой «союз» с этой группой должен быть происходить без их ведома; чаще всего – подбрасывая подсказки, которые направят их туда, куда они должны идти. Сотрудничество или предоставление им информации может заставить Князя или Юстициария действовать против Персонажа.

Инквизиция – ни в коем случае; только ненормальный будет рассматривать их. Но так как Анарх может быть сумашедшим, он может связаться с ними так или иначе. Они могут работать с Персонажем тем способом, которым он пожелает, но он должен понимать, что после выполнения работы, он станет следующим в их списке и их список никогда не изгладится. Эти фанатики никогда не признавали право вампира на существование и часто проявляют необъяснимую силу, когда машут крестами. Берегись.

Маги – Смертные Маги чрезвычайно опасная партия для того, кто знает, какой властью они владеют. В отличие от многих «нормальных» охотников, их мотивы, как правило, эгоистичны, а не идеалистичны. Если они считают, что есть что – то, что они могут получить от альянса с Анархом, то они заключают сделку. Многие заключают полу – постоянные договоры, например «Я не

попрошу ничего сейчас, но позже я попрошу об услуге...» Это может быть как и выгодной сделкой, так и сущим адом, смотря с каким магом заключит сделку Персонаж. Лучшая тактика здесь – узнать о маге как можно больше, прежде чем приближаться к нему.

Люпины – очень, очень опасны. Многие Сородичи не понимают причин ненависти оборотней к ним и таким образом трудно выяснить, как приблизиться к ним. Гангрел, как известно, относяться по-дружески к оборотням, но они не раскрывают свои секреты. Если Персонаж знает Гангрела – Анарха, сперва лучше договориться с ним. Затем он, возможно, приведёт Персонажа к оборотню, который приготовится слушать, вместо того, чтобы разорвать..

Несмотря на общую враждебность между двумя народами, продолжают ходить слухи о племенах оборотней, которые более расположены к вампирам. То, как и где найти их является по меньшей мере целой историей.

Духи и Призраки – В большинстве случаев эти странные сущности могут сблизится и использоваться только Сородичами, следующими редкому пути Дух Тауматурги. Духи бывают различных форм и часто могут быть обнаружены случайно. Дух, освобожденный от магических пут, может щедро отблагодарить, но найти такого духа непросто.

Стадо

Как правило, Анархи практикуют два подхода в отношении стада: им почти нет дела до людей, поскольку собственные жизни они швырнули в пыль или же они испытывают по отношению к смертным сдержанное уважение (возможно, тоску), как и большинство вампиров Камарильи.

Для вышеупомянутых типов Анархов – смертные, главным образом, используются в качестве стада. Они зачастую применяют смертных, после Доминирования или превращая в гулей, в качестве защиты. Такое их отношение основано на том факте, что их проблемы теперь связаны с их вампирскими

жизнями и их деловыми отношениями с другими вампирами. Смертные, которыми они однажды были, теперь являются только пейзажем. Эта точка зрения характерна для более нигилистическое Новообращённых – тех, кто был подвергнут остракизму или осмеянию другими во время их земной жизни.

Анархи, которые считают иначе, как правило, относятся к смертным с большим уважением, давая им больше свободы в их сделках и избегают Доминирования или Уз Крови, когда это не требуется. Даже когда это необходимо, это не будет сделано с вредом для разума. Такое отношение возникло из нашего основного уважения к свободе. Анарх борется с Князем, чтобы освободить себя и не будет в борьбе ставить под угрозу его ценности. Другими словами, смертные больше не будут марионетками в бою. Таким отношениям способствует тенденция среди вампиров, придерживающихся человечности.

Разумеется, многие Анархи используют смертных в обоих вариантах, от случая к случаю. Огромное разнообразие и индивидуальность мешает класификации Анархов, но они будут следовать одному из вышеупомянутых методов.

Наиболее распространённой целью, для которых Анархи используют своих смертных Слуг – защита. Проживание в окраинах может быть опасным. Некоторые Люпины охотятся днём, поэтому необходим гуль, который будет следить за Убежищем. К сожалению, большинство Анархов – Новообращённые не имеют власти или опыта, чтобы безопасно иметь дело со смертными. Многим Анархам придется спать незащищенными и если они были схвачены охотником или пожраны оборотнем – то именно по этой причине они иногда просто исчезают, оставляя своих друзей удивляться. Многие Анархи, как правило, используют свои старые жизни для сбора гулей, например – байкер Бруджа, который идёт к Анархам и превращает его старую банду в гулей. Эти

гули ездят по дороге днём и действуют как прикрытие, в то время, как фургон Анархов перевозит его спящее тело.

Для Анархов не легко собрать стада в оставленных ими областях. В отдалённых пригородах среди смертных молва путешествует быстро. Легко заблудиться в городе, где никто не знает вашего имени, но в пригородах, постоянные нападения становятся пищей для сплетен.

Как правило, для Анархов лучший выбор для стада – люди улиц или отшельники – те соседи, которые не часто покидают свои дома. В некоторых местах каждую пятницу можно встретить целую кучу пьяных, из которых так легко отобрать себе трех – четырех на завтрак. Анархам, питающимся от такого стада, приходится вырабатывать вкус к дешевому пиву.

Для Анархов редкость иметь смертных Слуг в высших эшелонах власти – их единственными «невостребованными» возможностями являются мелкие чиновники отдаленных округов. Любой смертный, кто владеет реальной властью практически гарантировано находится в рукахи более могущественного и авторитетного Каинита или же слишком опасен, чтобы приближаться к нему. Таким образом, Анархи обращаются к тем недовольным из общества, которые имеют жалобы – за которые они готовы бороться: воинствующе – радикально – анархо – террористические группы.

Под контролем Анархов может находится любое число Американских экстремистских крайних фракции. Ниже приведен примерный список групп, с которыми могут сблизится игроки для достижения общих целей.

Эко-террористы – это универсальная категория для любой экологической организации, которая не боится пойти на крайние меры, такие как шипование деревьев (*от переводчика – вбивать металлические шипы в дерево, чтобы испортить пилы*). В Готик-Панк мире Вампиров, эта группа может быть ещё более радикальной – возможно, закладывая бомбы в лесопилках. Анарх – Гангрел, возможно уже проник в эту группу – но берегись,

здесь также могут быть некоторые Войны Гайа.

Чёрные Пантеры – Известная в 60 – ых боевая группа Власти Чёрных (Black Power – лозунг негритянского движения в США, требующий большего участия негров в политической и культурной жизни страны). Сегодня они снова возвращаются и в мире Готик – Панка они уже могут вырасти до радикальной, революционной активности. Старые любимцы Анархов – Бруджа.

The KKK (Ку-клукс- клан) – Довольно одиозная группа расистов. Некоторые, как известно, участвуют в контрабандном ввозе оружия и почтовых бомбах (от переводчика – взрывное устройство, посланое по почте с намерением причинить вред или убить получателя). Ими, как известно по слухам, управляют Вентру, но возможно некоторые находятся под крылом Анархов. Анархи стремятся к восстанию, независимо от того, что является их кредом.

Скинхеды – Другая куча расистов. Группу этих белый, бритоголовый уличных банд можно найти почти в каждом крупном городе. Их легко обработать и натравить на того, кого они сочтут евреем или черным. Они могут быть использованы в качестве отвлекающих для полиции. Некоторые Анархи – Бруджа симпатизируют этим парням.

Выживальщики – В лесах Америки их полно. Они ждут, когда начнется ядерная война и мир превратится в развалины, чтобы можно было сказать «А мы вас предупреждали!» Они копят штурмовые винтовки, бомбы и другие разные незаконные вооружения. Их лагеря могут послужить базами в дикой местности и созданием хорошего укрытия от Кровавой Охоты. Если они достаточно обработаны Доминированием или эффектом Присутствия, они даже будут бороться с Люпинами (не забудьте серебряные пули!).

Психопаты и Серийные Убийцы – Анархи могут легко найти и собрать вместе группу из отдельных сумасшедших лиц, чтобы пойти на убийственный

кутежи а – ля Семья Мэнсон (*от переводчика – «Семья» – название комунны; Мэнсон – лидер комунны. Прославились серией убийств известных людей*). Психопаты особенно любимы Анархами – Малкавианами.

Культисты – В Америке есть слишком много причудливых культов, чтобы сосчитать их все (хотя ФБР занимается этим). Вампирические Дисциплины могут очень помочь убеждать в своих духовных силах сектантов, легко манипулируя ими в безумном поклонении Мессии. Анархи – Тремеры иногда выбирают этот путь, чтобы господствовать над смертными.

Иностранные Террористические Групп – Есть настоящее попурри, из которого можно выбрать: Ирландскую республиканскую армию, Ливийскую Освободительную Лигу и еще кучу всяких безумных «эскадронов смерти». Но берегись – работа с этими группами может привлечь внимание Отдела Особых Расследований ФБР или NSA (*от переводчика – Агентство национальной безопасности – разведывательная организация Соединённых Штатов*).

Диаблери Как Восстание

Есть один поступок, от совершения которого воздерживается большинство Анархов: дьяблери. Тем же, кто отважился на него, наградой становятся страх и ненависть, зарождающиеся в сердцах их врагов. Питьё витэ других Сородичей является той вещью, которую многие вампиры не будут делать из страха Кровавой Охоты. Хотя это не помешает некоторым Анархам продолжать устраивать шумные веселья с питанием, чтобы испугать Князя и его союзников. Этот кайф ни с чем не сравнить – зато очень легко на него подсесть.

Однако такое опасное питание может быть рискованным для каждого Анарха. Они могут объединиться, чтобы остановить негодяя прежде, чем Князь объявит о нежелательной войне. Если князь борется со случаями диаблери в городе, то, независимо от того, кто виноват, он может обвинить Анархов.

Если намеченная добыча имеет действительно древнюю кровь, риски

питаться из нее можно считать незначительными. Большинство Анархов довольно молоды и они знают, что они не выживут в следующем столетии без мощи в их венах. Если они не могут стареть достойно, они украдут этот возраст у других. Молодые Анархи называют это «красть года» или иногда «высвобождать года», вместо общего термина диаблери.

Будет или нет диаблери считаться простительным группе Анархов, зависит от целей группы. Если это власть, тогда у них, вероятно не будет никаких приступов угрызения совести по этому поводу.Однако, если Анархов больше волнует свобода от Княжеского гнета, то эта людоедская деятельность будет осуждена.

Как Отмазаться От Чего-Либо

Не смотри на меня мужик, я этого не делал!

– Омар Хайям Равенхурст, Principia Discordia

Обычно Анарх участвует в рискованных и щекотливых операциях и часто рискует быть пойманным. Анарх должен знать, как удрать и не быть пойманым или обвинить других в своих действиях.

Спихотехника (*от переводчика – Умение снимать с себя ответственность, перепоручать кому-л. что-л.)*

Одна из самых популярных тактик среди Анархов (и других Сородичей) – обвинить кого – то другого в собственных преступлениях или ошибках. Как правило, требуется некоторое планирование, что бы быть уверенным, что есть козел отпущения на случай, если что-то пойдет не так. Некоторые Анархи

умышленно создают такие ситуации:исключительно для того, чтобы кого – то подставить. Подставлять таким образом Старейшин – это опасная, но весьма психологически удовлетворяющая игра.

Есть несколько способов обвинить кого – то. Если уже задуманна какая – то конкретная цель, то Анарху стоит собрать какие – нибудь улики – например, личные вещи будущего козла отпущения ,чтобы оставить их на месте преступления. Один из наиболее распространенных методов избавится от последствий неудачного кормления – это бросить тело на территории того, кого хочешь подставить и оставить там же пару улик, которые бы указали на этого Сородича.

Охотники часто являются предпочтительной мишенью для обвинения. Сородичи готовы поверить любому нездоровому слуху, которые связанны с этими опасными и часто невменяемыми смертными. Всё что нужно, чтобы обвинить в своих косяках Охотника – это оставить пару тел с забитыми в них деревянными колами. Они необязательно должны быть телами Сородичей – охотники делают ошибки – и чем больше они свихнулись на почве охоты, тем больше дискредитируют себя. Использование Слуг, чтобы привести Охотника на сцену преступления, только улучшит такое алиби. Но будь осторожен: иногда Охотник может неожиданно использовать способности со странным и страшным эффектом. Обвинение охотника может легко иметь неприятные последствия.

Иноземцы также хорошие цели. Сородичи из других городов могут быть настроены взять вину на себя. Если информационная сеть хорошо налажена, временами Персонаж может узнать, когда прибудет приезжий и убедиться, что запланировали преступление вблизи его предполагаемого маршрута. Путешествующий Гангрел особенно хорош для этого; так или иначе никто не доверяет путешественникам, да и кто знает, в какой заговор он может быть вовлечён? Кроме того, если Гангрел выжил в сельской местности Люпинов, он

может работать на них, предав всех Сородичей. Очень легко играть на существующих стереотипах, перекладывая вину в другое место.

Введение в Заблуждение

Методы введения в заблуждение также полезны. Можно создать инцидент, который отвлечёт других от собственных дел Персонажа; обычно от поимки можно свободно ускользнуть. Союзники и Слуги являются наиболее полезными в этом. Имея гуля, можно всклолыхнуть волнения рабочих, которое займёт Князя на некоторое время и Персонаж свободно и незаметно наносить серьезный ущерб; он знает, что Князь слишком занят, чтобы сделать с этим что-либо.

Если у Персонажа есть Слуги или Союзники в Камарилье, он может сделать так, чтобы они начали распространять слухи о том или ином Сородиче. Если позже Персонаж решит подставить простачка, все уже будут склонны не доверять алиби жертвы. Персонаж может попросить Союзников понаблюдать за Сородичем в ночь запланированного преступления. Они могут тихо доставить ему неприятности, чтобы никто даже не заметил, что происходит на другом конце города.

Альтер Эго

Чтобы не попасться, можно применить способ, который в комиксах назвали бы «секретная личность». Большинство ночей Персонаж является тихим и законопослушным членом Камарильи и сторонником Князя. Однако в остальные ночи, он тайком портит тщательно продуманные планы Князя. Он должен создать в Камарилье такое альтер эго, чтобы никому и в голову не пришло заподозрить его в обмане и хитростях. Временами это может быть тяжело. Если он слишком скрывается от общества, преследуя свои

Анархические цели, то другие вампиры, естественно, станут подозрительными и параноидальными. Персонаж должен убедиться, что при выполнении Анархических дел, никто не сможет узнать его. Затемнение придётся кстати.

Другим способом, с помощью которого Анарх может избежать наказания за свои дерзкие действия – это попросить его дать ему уйти, убедив слушателя не искать его. Он больше не пытается скрыть своей вины, но пытается добиться того, чтобы обвинитель попытался его понять и даст ему уйти. Это работает только с теми, кто уже симпатизирует делу. Анарх бросает его Харизма+Манипуляция (или Лидерство), в то время как цель бросает Интеллект+Сознательность (сложность обоих восемь). Анарх пытается убедить слушателя в ценности действия, в свете большой значимости – уменьшения притеснения Князем или просто просит о снисхождении: «Все иногда делают ошибки...»

С одним успехом, услышавший не позволить Персонажу уйти, но будет просить Князя рассмотреть его дело. Два успеха означают, что услышавший позволит ему уйти, но немедленно сообщит о инциденте. Три успеха означают, что услышавший будет ждать до следующей ночи, чтобы сообщить, позволяя Персонажу подготовиться к последствиям. Четыре успеха означают, что услышавший будет ждать, пока кто – то ещё не упомянет это дело прежде, чем он его «вспомнит». С пятью или более успехами, услышавший будет убеждён, что всё это было просто ошибкой или необходимо предпринять меры, чтобы успокоить Князя и Князь немедленно забудет, что знает об этом что – либо.

Город

Среда, которой окружён Анарх является важным фактором в определении природы их бунта. Различные города побуждают различные действия Анархов. Милуоки имеет сильную населённость Анархами, но почти нет внешней поддержки в связи с проблемой Люпинов. В Чикаго сильно Движение Анархов

под предводительством Juggler, но также и одинаково силён Князь.

Каждый Анарх должен знать свой город. Жизненно важно знать, кому какие районы «принадлежат», где можно питаться, кто на кого работает и так далее. Рассказчик должен убедиться, что развил свой город достаточно хорошо, чтобы ответить на вопросы от его игроков Анархов или быть готовым отыграть Анархов в том случае, если Персонажи игроков начнут искать их. В Помощнике Рассказчика содержится информация, которая позволит Рассказчику ответить на самые распространенные вопросы о проникновении вампиров в его город.

Бесшумно Войти и Выйти из Города

Иногда для Анарха может быть слишком жарко, особенно если Князь объявил Кровавую Охоту. В такие времена Анарху надо либо затаиться, либо уехать из города на некоторое время.

Один из крупнейших факторов, сдерживающих вампира – его неспособность путешествовать свободно. В большинстве городов, аэропорты и поезда находятся под контролем Князя или тех, кто симпатизирует ему. Остаётся уходить по дороге, которые часто посещают группы диких Люпинов. Анарх, который путешествует по шоссе, должен иметь сильную Котерию, готовую защитить его в случае нападения.

Так как большинство смертных путешествует днем, безопасным методом является перевозка Котерии смертных под Доминированием или гулей, которые будут отчаянно бороться, чтобы защитить их хозяйна. Путешествовать среди большой группы смертных, как правило, безопасно, поскольку большинство Люпинов не рискнуло бы напасть на такое число смертных. Обычно смертные загадочным образом списывают такие нападения на бешеных собак и подобных тварей, но вероятность их все равно высока. Таким образом, большинство Анархов вынуждены ездить по дорогам с группой сильных Слуг, которые будут

помогать ему.

Количество дорог в городе, как правило, слишком велико, чтобы быть под постоянной слежкой Князя и таким образом, Анарх обычно может совершить вылазку и выйти из города незамеченным. Но если Анарх наймет группу смертных Слуг, например банду байкеров, до Князя все равно могут дойти слухи и ему было бы любопытно послать кого – нибудь для расследования. В таких случаях лучше затаиться на некоторое время, отослав «стаю» в другом направлении, а самому залечь на дно в убежище. Те, кто шёл по следу Персонажа, могут купиться на уловку и отправиться за Слугами, но Анарху все время надо помнить о знатоках Дисциплин, с помощью которых можно выяснить, куда он делся на самом деле.

Если у Персонажа есть Союзники (как и других Анархов) в других городах, которые он планирует посетить, он должен сначала позвонить. В наш век высоких технологий, Анархи адаптировались гораздо быстрее, чем Старейшины. У многих Анархов есть номера телефонов, по которым их можно найти. Можно позвонить с телефона – автомата в баре. Бармен «знает», кого искать с надлежащим паролем. Как только с Союзниками будет установлена связь, они могут помочь скрыть прибытие, создавая волнение в другом месте или встретят Персонажа только за пределами города и проведут его путём ,который они посчитают безопасным.

Прибывая или покидая город по дороге, бросается Сообразительность+Знание Улиц, которое поможет сделать это незаметно (Сложность зависит от размера города. Большой город, типа Чикаго,4 или 5. В маленьких городах с несколькими маршрутами внутри 7 или восемь). Знание местности является дополнительной способностью. Если персонаж не может скрыть своё прибытие, то Князь безусловно захочет,чтобы новый Каинит предстал перед ним и представился. Это один из основных законов Камарильи и демонстративное нарушение его может вызвать проблемы. Секретность при

входе в город является лучшим выбором для предотвращения инцидента с Князем.

Князь

Князь – жизненно важная часть политической арены города. Он – тот символ, против которого объединяются Анархи. Понимание Князя и его политической поддержки необходимо для успешного восстания.

Знай Своего Князя

Кто такой Князь? Каковы мотивы его правления? Поскольку главная цель Анархов – Князь, они должны узнать столько, сколько смогут о том, против кого они борются.

Информация о том, кто он такой и как он пришел к власти, должен обеспечивать Рассказчик. Должна быть дана только общая информация о Князе. Если у него есть какие – либо тайны (у всех Князей они есть), то игрокам предстоит раскрыть их за время игры. Личная история Князя – предмет интереса тех, кто действует в его владениях: ищут ли они пищу для подхалимства или щели в его броне.

Городские Тайны полезны для получения информации о Князе; Интрига и Знание Сородичей являются дополнительными способностями.

Примоген

Во многих городах правилам Князя не перечат. Их власть в этих местах абсолютна – их слова неподвергаются сомнению. С другой стороны, в некоторых городах бывает сильные Примоген, Совет Старейшин, которые собираются для того, чтобы Князь действовал в насущных интересах всех кланов.

Не во всех городах есть Примогены. У некоторых более новых американских городов есть только Князи, но они являются достаточно маленькими, чтобы иметь малое число вампиров и бунтов. Власть Примогена значительно различается от города к городу. Сильный Князь, который управляет относительно справедливо, как правило, значительно контролирует Примоген города, а их встречи – немногочисленны. Там, где Князь часто действует против интересов других кланов, Примоген может быть достаточно сильным, чтобы предугадать его действия. В таких городах Князья, противодействующие Примогену, только рискуют разжечь гражданскую войну.

Даже когда Примоген выступает против Князя, для большинства ее членов, таких как Старейшины, трудно отойти от Традиций. Они склонны считать, что положение Князя необходимо в правительстве вампиров. Если им не нравится их Князь, они будут пытаться поставить свих собственных, а не выбраных демократическим обществом вампиров. Однако предыдущий Князь редко готов уйти в отставку и любые претенденты на престол должны бороться в Примогене своими путями.

Взгляды на Анархов

У разных Князей разный взгляд на Анархов. Некоторые Князья не считают Анархов угрозой. Князья используют Анархов как инструменты против истинных врагов в Примогене. Эти Князья могут использовать Анархов в качестве марионеток, разжигая пожар восстания и применяя репрессивные меры против них, затем под предлогом их насилия, расправиться с остальными внутри Камарильи. Таким образом, насилие Анархов может привести к ещё большему притеснению, чем то, что изначально стимулировало её.

В городах, где Анархи сильны, Князь обычно не рискует использовать их в качестве инструментов; он будет серьезно работать, чтобы остановить их угрозу. В этих городах Анархи должны хранить верность своим идеям и

соблюдать осторожность, ибо грядет война.

Княжеская Тактика

Хотя каждый Князь правит своими владениям в его собственной манере, есть некоторые общие элементы. Шесть Традиций Камарильи оставляют Князю возможность навязать свои собственные законы, вольно трактуя Традиции там, где это допустимо или же строго и неукоснительно соблюдая их. Как Князь поступит с нарушившим Традиции зависит исключительно от него, но слишком многие отклонения от нормы могут оттолкнуть Примоген.

Прямота Князя определяет его тактику. Некоторые Князья не заботятся о теневом, злословном подходе (хотя все вампиры в политике при необходимости зачастую применяют эту нашу стратегию). Они могут предпочесть прямой подход, никогда не скрывая свою любовь или ненависть. Многие Анархи неохотно уважают этих Князей за их честность. Однако Анархи редко ослабляют бдительность. Когда начнется война, то она будет открытой и прямой.

Однако большинство Князей предпочитают двигаться в тени и тайно действуют через их Слуг, никогда некому не сообщая, был ли инцидент создан им или другим вампиром. Политическая поддержка Князя является идеальным средством осуществления этих схем и это та причина, почему многие хотят быть Князем. По этой причине, многие Князья явно неприятны и их действия только оправдывают Анархическое Движение. Тех, кто придерживается подобной тактики Анархи прозвали «Марионетки Макиавелли».

Территории и Союзники

Города Князя почти всегда контролируют полицейские силы смертных – это один из плюсов работы. В городах, где это не так, безусловно идёт борьба

между Князем и «владельцами» этой первоклассной недвижимости. Обычно большинство рассматривает контроль полицейских сил, как необходимость в обеспечении неприкосновенности Маскарада, но большинство Князей используют этот ценный ресурс для достижения своих целей.

Главная проблема Анархов состоит в том, что когда управляешь смертными Слугами – Князь часто их арестовывает. По этой причине, Анархи как правило выбирают в качестве Слуги те группы, которые также сопротивляются аресту, или те, о которых Князь не знает, пока они не нанесут удар, например – революционные смертные с бомбами.

Есть один путь, с помощью которого Анархи способны рассеять власть Князя: многие Бруджа предприняли совместные усилия, чтобы управлять мэрами многих городов. Это позволяет им установить определенный контроль над использованием массивных сил Князем в обстановке бунта. Время от времени мэр может завести в тупик полицейские силы Князя и Бруджа многое сделали для обеспечения того, чтобы выборы мэра были под их контролем, а не Вентру.

Князь – сильная личность, которому Анархи должны противостоять снова и снова, пока не победят. Даже если Князь падёт, другой может занять его место, внеся махинации другого клана. В этих случаях Анархи моут иногда вести переговоры с новым Князем относительно определенных территорий в обмен на не порождение случайных актов насилия. Будет ли новая власть на троне открыта для таких предложений, зависит от того, кто он и что он хочет. Князья – сильные личности – они должны быть там, где должны быть. Не существует способа легко обобщить их точки зрения; что они делают и как они делают – зависит от них.

Мир Снаружи

Анархи разбросаны по всему Готик-Панк миру Вампиров. Иногда лучшая

поддержка Движения Анархов приходит снаружи – от Анархов других городов или стран. Анархи, у которых тяжелые времена с их Князем, могут обратиться за помощью к других Анархическим группам.

В каком состоянии Анархическое Движение в мире? Ниже перечислены места, в которых Анархи наиболее сильны и также намекается на то, что они делают во всём мире.

Свободные Штаты Анархов

Это образец владений Анархов потому, что Анархи владеют им; нет никакого Князя Камарильи, господствующего над областями. Калифорния – главный пример успешного восстания Анархов, где они выиграли у Князя.

Свободные Штаты покрывают большую часть северо-западного побережья Мексики, через Сан-Диего и Лос-Анджелеса к нейтральному Палатинату Сан-Франциско. Север Свободных Штатов находится в областях Калифорнии, где Князья утверждают, что некоторые из них всё ещё держатся на своих местах. Штаты Орегон и Вашингтон, очаги бунта Анархов, питаются постоянным притоком Калифорнийских Анархов. Князю Сиэтла, возможно в скором времени, придётся готовится к войне.

40-ые был поворотным моментом для Движения Камарильи. Князь Лос-Анджелеса был уничтожен в 1944 и на его город заявили права Анархи. Восстание быстро распространилось и почти в одночасье Анархам принадлежала большая часть Калифорнии.

Анархи создали советы, чтобы заменить Князей. Наиболее уважаемые (или могущественные) Анархи принимали решения, необходимые для поддержания мира и гарантии, что другие кланы не узурпируют только что выиграный домен Анархов. Это работало до сих пор – в смертной жизни Калифорнии достаточно развлечений, чтобы препятствовать многим Анархам

волноватья о политике. ОднакоКланы Камарильи наблюдают и ждут ночи, когда они смогут войти и укротить то, что они считают опасной ситуацией.

Лос-Анджелес – это город, где отсутствие центральной власти бросается в глаза. Камарильский Князь никогда не позволил бы ситуации с бандами стать такой угрожающей. Дикие и непослушные Анархи не сделали ничего, чтобы предотвратить насилие – они только питают его. Молодые Новообращённые в Лос-Анджелесе участвуют в криминальных разборках точно так же, как и при жизни и их новые способности только добавляют им стремления к войне с соперничающими бандами. Глава полиции, подчиняющийся одному из старых примогенов, ничего не сделал для того, чтобы предотвратить национальные конфликты. Это привело к стычке между Анархами и остатками команды Примогена Камарильи, в результате чего прежний глава полиции был смещен, а на его место пришел подконтрольный Бруджа человек. Пока что нельзя сказать, как эти события повлияют на кипящий многонациональный котел Лос-Анджелеса.

Тем не менее, существует постоянное массовое бегство Анархов в Калифорнию из множества городов, управляемых Камарильей или Шабашем. Это вызвало проблемы перенаселения Анархов, которые ведут бои на улицах за территорию. Советы единодушно голосовали, чтобы вторгнуться в северные города, расширяя их границы, вместо того, чтобы создать своего рода законы, которых они первоначально хотели избежать. Таким образом, Анархи распространяются на север и в другие города по всему континенту – везде, где они думают, что смогут вырезать ниши для себя.

Аляска

Хотя единственный городской регион штата без сомнения находится во власти Камарильи, иногда в отчаяные времена Анархи могут найти здесь убежище. Весь штат настолько кишит Люпинами, что Сородич может оказаться

там в лучшем случае по недомыслию, но Анархи наведываются туда, чтобы добиться каких-то целей, провести собрание или просто уйти от постоянной войны неживых.

Средний Запад

Все находятся под контролем Камарильи, но различные банды Анархов (такие как Анархи Juggler'a в Чикаго) угрожают более крупным городам. Обширные участки пригородов вокруг городов Среднего Запада служат убежищами для многих Анархов, но деятельность Анархов сосредоточена на получении власти в городах.

Юг

Камарилья очень сильна на Юге. Несколько групп Анархов часто пытаются подстрекать мятежи, но здесь их влияние слабо из-за многовекового контроля со стороны Камарильи. Шабаш угрожающе влияет на некоторые области, а Сетиты контролируют часть рукава реки Луизиана, используя суеверия смертных, чтобы защитить свои владения. По слухам, Анархи иногда ведут дела с этими фракциями.

Восточное Побережье

Поочередно контролируемая Камарильей и Шабашем, иногда с использованием восстания Анархов. Вашингтон является центром холодной войны между всеми тремя фракциями. Также все трое борются в Балтиморе, хотя Шабаш одержал победу. Анархи Балтимора сражаются с Чёрной рукой даже чаще Камарильи. Весь Нью-Джерси – поле битвы между Камарильей и вторгающимся Шабашем, которому уже принадлежит Нью-Йорк; Анархи стоят на пути у обоих.

Канада

Камарилья и Шабаш превратили главные города Канады в тихие боевые зоны, хотя есть и сильные движения восстания Анархов, особенно на западе. В Квебеке Анархов немного, зато в Британской Колумбии предостаточно, так как в растущих городах они объявляются первыми. У Анархов есть много Слуг в различных движениях прав индийцев (*от переводчика – Indian Rights Association – Американская общественная группа выступающая за благополучие коренного населения Америки*); насилие, которое вспыхнуло, использовалось Анархами, чтобы попытаться остановить контроль Камарильи.

Мексика

Восстания Анархов случаются и в находящейся под властью Шабаша Мексике. Недовольство смертного населения Мехико позволила Анархам получить там много Слуг и они смогут провоцировать насилие в будущем.

Южная Америка

Анархи долго держали контроль над определенными смертными из антиамериканской фракций. Поскольку эти фракции получают власть, то и Анархи тоже. Нынешняя волна возмущения зародилась в Панаме, где Анархи, Шабаш и Камарилья сражаются руками смертных слуг. И так почти по всему южноамериканскому континенту. Однако Сетиты контролируют некоторые районы и используют их для укрепления связей для торговли наркотиками.

Азия

Американские Анархи мало знают об этой территории. Конечно, если есть угнетённая популяция Сородичей, там будут Анархи, хотя они могут не называть себя тем же названием. В Гонконге возрастает население Анархов, ибо

Сородичи там готовы бороться за «владение» смертными, поскольку Британцы выходят из дела.

Россия

В то время, как Бруджа контролировали эту страну на протяжении десятилетий, Анархи не нашли убежище в этих землях. Ее правители оказались еще более нетерпимы к тем, кто боролся за свободу и им был необходим лишь маленький предлог для уничтожения тех, кого они рассматривали как угрозу своим целям. Когда правители Бруджа исчезли, многие Анархи прибыли в Россию, надеясь использовать ситуацию в своих интересах. Они также исчезли.

Европа

Хотя существуют различные небольшие группы Анархов в Старом Свете, большинство ведущих членов этих групп эмигрировали в Америку, видя там больше шансов для появления своих владений. Камарилья жёстко держит свои области и как правило Анархи сражаются здесь особенно яростно, ибо не видят другого способа вырвать власть. Анархи видели Испанскую Гражданскую Войну, использовали анархистов как Слуг для борьбы с Франко и его регуляторами. Начиная с их поражения, Анархи Испанского восстания рассеялись по земному шару.

Британские острова

Белфаст – это поле битвы между Вентру и Анархами (Бруджа, Гангрел и Малкавиан), хотя многие считают, что Тремер используют ситуацию для отвлечение внимания, чтобы скрыть свои собственные планы в других местах Англии. Ливерпуль – надёжное убежище для Движения Анархов.

Аравия

За исключением деятельности нескольких влиятельных лиц, здесь нет никакого согласованного Движения Анархов. Эта область – доска для политических игр других, более древних Каинитов.

Африка

Южная Африка – одно из главных современных полей битвы между Анархами Бруджа (некоторыми, кто знал о славе Карфагена) и Камарильей (европейскими Вентру и Малкавианами). Обе стороны используют насилие смертного населения, чтобы скрыть их нападений друг на друга. Анархам недавно удалось уничтожить одного из самых мощных Князей и его преемник прояснил, что хочет примириться. Обе стороны ожидают увидеть, может ли быть достигнуто соглашение

Австралия

Перт, на западном побережье – как Калифорния: собственность и управляется Анархами. Первыми Сородичами, которые прибыли в Австралию, в основном были Бруджа и Малкавиан; но они обнаружили несколько Гангрел, которые прибыли задолго до них. Вскоре прибыли Вентру для закрепления земли для Камарильи, но Анархи, прибывшие первыми, долго и упорно боролись с централизованным контролем. В настоящее время Камарилья управляет Сиднеем, Мельбурном и несколькими другими городами, на которые претендуют Князья Гангрел. Малонаселённые районы невостребованны, хотя есть слухи о странных, неслыханных кланах вампиров, блуждающих там. Большинство малых городов в Австралии находятся в ведении Анархов или Гангрел, симпатизирующих им.

Тасмания и Новая Зеландия имеют очень маленькую популяцию Сородичей, но те, кто там существуют относятся к Камарилье (главным образом

Гангрел или Тореадор в Хобарте).

Иностранные Союзы

Как правило, Анархи в прошлом были замкнутыми группами, отрезанными от средств общения с Анархами в других местах. В последнее время всё изменилось – благодаря новым технологиям связи. Помимо осуществления союзов с теми, кто находится в ближайший городах, Анархи в настоящее время объединяются с другими группами во всем мире. Эти союзы являются частью причины бегства Анархов в Америку. Теперь многие Анархи имеют больше информации об условиях за рубежом и считают, что движение в этом направлении стоит риска.

Через зарубежные союзы Анархи смогли получить хороший старт в международных концернах. Многие из существующих в мире боевых экологических движений помогают Сородичам Анархам в попытках разрушить предприятия Камарильи (особенно Вентру).

Информационные Сети

Заводить контакты за рубежом не так просто. Персонаж должен знать людей, с которыми он захочет говорить и знать то, как войти с ними в контакт. Большинство Сородичей не перечисленны в телефонной книге, так что информационная сеть должна быть запущена между котерией Персонажа и остальными. Поэтому компьютерные информационные доски становятся все более и более популярными, особенно среди Анархов. Князья Камарильи, будучи в значительной степени традиционной партией, не в полной мере осознают масштабы информационного взаимодействия среди Анархов. Если бы они это сделали, им бы потребовалось некоторое время, чтобы полностью осознать масштабы.

Из-за этого многие Анархические группы во всем мире начинают объединять свои интересы, используя компьютерные сети, чтобы скрываться за фасадами таких групп как: группы программистов, группы любителей компьютерных игр и конечно хакерские группы. С помощью сленга Анархов на досках, они привлекают других Анархов и тем самым закрепляют союзы.

Взгляды Сородичей на Восстание Анархов

Анархи являются величайшей угрозой для выживания Сородичей со времён Инквизиции. Всеобщее пренебрежение Анархами Маскарада может разрушить все наши планы. Насилие Новообращённых Анархов может встряхнуть наш мир до такой степени, что Антедилувианы поднимутся, принеся Окончательную Смерть всем, молодым и старым, в апокалиптической Геене.

– LeQuarte, Старейшина Клана Тремер

«Некоторые Сородичи верят, что Анархи являются необходимой опасностью. Князю есть чем заняться и он не достает своих подданных, хотя порою его ответные действия бывают слишком суровыми. Многие Сородичи верят, что Анархи – это необходимое насилие эволюции, препятствующее Князьям слабеть или становиться самодовольными; дают гарантии, что только Князь, который может удержать свое царство от захвата бунтовщиками может остаться у власти. Во что я верю? Я ни во что не верю, я просто повторяю то, что слышал..»

– LIewellyn, Клан Носферату

«Ах,да, они опасная банда головорезов. Они угрожают двум благам – собственности и знатности, а мы же не можем этого допустить, да? Ха,ха,ха! Нет, нет, все эти вещи важны, поскольку без них у нас не было бы цивилизации. А без цивилизации мы все были бы здоровы и счастливы и никто из нас не был бы безумным, а без этого нам нельзя, нет – нет, совсем нельзя...»

– O,Grady,Клан Малкавиан

«Они – змеи самых разноцветных оттенков, но как остры их клыки и смертелен их яд! Я признаю, что время от времени проникаюсь к ним уважением – по крайней мере до тех пор, пока они остаются в своих кварталах и не пытаются смешаться с теми, кто превосходит их. Я имею в виду – они варвары, не так ли? Грязные, мерзкие, небритые варвары».

– Justinius, Клан Тореадор

«Хммм...от них есть польза. Их неспособность понять преданность тревожит меня. Но я могу исправить это...»

– Jagal, Шабаш

«Они знают, что наша новая жизнь – для удовольствия и эти общепринятые нормы поведения просто трюки с зеркалами! Создай свои собственные иллюзии, я сказал!»

– Bozzi, Клан Равнос

«Они грубы и неосведомлены о потребностях мира. Ничего не делается за один день. В делах не обойтись без планирования и оценки спроса и предложения. Такое неразумное презрение к прошлому не позволяет учиться у тех, кто жил раньше, учиться тому, что может помочь нам сегодня...»

– Brucilla, Клан Джованни

«Они – пешки».

– Ghede, Последователь Сета

«Мой друг, я нейтрален к таким вещам. Меня не волнует кто что делает и почему. Не ищи ответы у вселенной или других лиц – они могут прийти только изнутри. Из тишины».

– Ali Kar, Ассамит

«Эй, Анархи рулят! Они круты и собираются разнести этот город к чертям! Чёрт возьми, да! Я присоединюсь завтра, приятель! Ты пойдёшь?»

– Тодд, Каитиф

Глава Третья: Оружие Для Восстания

Постоянное восстание устное, в письменной форме, с помощью кинжала, винтовки, динамита...

Для нас хорошо всё, что выходит за рамки законности.

– Le Revolte(журнал), Декабрь 1880

Мятежник будет использовать всё что угодно, чтобы бороться с властью: компьютеры, оружие, бомбы, телевидение и особенно их собственные руки. Ни от чего нельзя отказываться в борьбе. В партизанском сражении за город, даже сам город может быть оружием.

Обнажённый Город

Главная причина бессилия Движения Анархов в некоторых городах – отсутствие стратегии. Анархи знают, как наебать Князя, но они не знают, что делать потом. Чтобы захватить власть им нужен план. Насилие может использоваться для получения власти, но только стратегия будет долго поддерживать его.

Как Анархи могут использовать город против Князя? Все города разные и каждый Князь может по – разному использовать свой домен. У Анархов имеется множество вариантов разрушения планов Князя через его «Собственность».

Реконструкция Города

Часто Князьям для реализации своих замыслов нужно превратить город в настоящую выгребную яму для смертных. В этих случаях, чем хуже гражданское состояние города, тем легче будет для Князя свободно кормиться или использовать насилие против тех, кто выступает против него. Чем сильнее запуганы обитатели города, тем больше у Сородичей добычи.

Дело в том, что смертные в таких условиях также становятся злобными. У Князя мало причин для беспокойства, так как он может позволить себе лучшую защиту от бродящих групп недовольных смертных. Но те молодые Каиниты, которым приходится искать себе пропитание в закоулках, могут сильно пострадать из-за захлестнувшей улицы преступности. Стрельба из движущегося транспорта может застать Сородича под градом пуль, вынуждая их иметь дело с неожиданной потерей крови, вызывая голод и безумие. Таким образом, безумие распространяется от Сородича к Стаду и назад к Сородичу.

Захудалый город может быть суровым местом, особенно если Князь работает над тем, чтобы сохранить его таким же. В таких случаях, Анархи могут дать отпор с помощью реконструкции города. Они могут манипулировать смертными для собственного блага, борясь с секретными планами Князя, очищая плохие районы и увеличивая полицейское присутствие в этих местах. Князю, который контролирует полицейские силы, придётся нелегко препятствовать организованным группам граждан, требующих увеличения патрулирования областей с высоким уровнем преступности. Таким образом, Анархи могут нанести удар теневым интересам Князя, таким как контрабанда наркотиков.

Джентрификация (*от переводчика – Джентрификация – процесс возрождения центральных частей целого ряда городов Запада. Джентрификация предполагает реконструкцию отдельных кварталов городов, интересных с исторической точки зрения или обладающих преимуществами с*

точки зрения экологии, с последующим поселением здесь состоятельных людей) бедных кварталов – другой метод, посредством которого Анархи могут погубить Князя. Управляя рынком недвижимости, они могут создавать стимулы для молодых пар «в разъездах» – перейти в плохие районы и отремонтировать старые здания. С ними приходит увеличение бизнеса, так как магазины открываются в областях, размещённых для них. И снова для заключения сделок, криминальные интересы Князя должны быть перенесены в другое место.

Вся эта деятельность может заставить Князя перенести его преступную деятельность на окраину, где Анархи, как правило, сильны. Анархи должны счесть разрушение бизнеса Князя лёгким, когда он придёт на их «собственную территорию».

Работая с союзниками в других городах, Анархи могут привлечь внешние деловые круги в свой город. Для этого обустраиваются конторы в деловой части города и таким образом они оказываются под защитой полиции, независимо от того, что хочет Князь. Вскоре там негде будет безопасно вести бизнес Князя.

Проблема этой тактики в том, что смертных станет сложнее контролировать. Чем больше у них свободы и надежды, тем тяжелее они будут пастись. Увеличение полицейской охраны означает редкое кормление, если конечно Анархи смогут вписаться в обеспеченные слои общества. Другими словами, если они выглядят как яппи, то им будут проще соблазнить яппи. Тем не менее, привычка – вторая натура. Если до Обращения Персонаж носил кожаную куртку и сапоги, то возможно он не захочет расставаться с трикотажной рубашкой с воротничком на пуговицах с аллигатором на груди. Если полиция, которая поймала Персонажа, одетого как панк и он подходит под описание того, кто забрался в окно в реконструированом районе, то они не поверят, что он просто навещал друга и забыл ключи.

Чтобы начать планировать реконструкцию города, необходимо теневое

влияние. Политика, Союзники, Контакты и Слуги также очень полезны. Как правило, чтобы протолкнуть закон через городской совет, вампир бросает Манипулирование + Влияние (сложность 8). В случае успеха, закон проходит, если конечно он не был принят против кого – то ещё с Влиянием. Кто против этого закона, должен сделать бросок. У кого самое большее число успехов, тот и победил. Бюрократия является дополнительной Способностью.

Упадок Городов

Правда иногда Князья хотят, чтобы их города были здоровым местом для смертного населения, так как их частные интересы могут лежать в области бизнеса смертельных. В таком случае Анархи должны работать так, чтобы сделать город Князя сущим адом.

Анархи могут превратить город в кошмар для стада, увеличивая акты произвольного насилия на улицах, а также привлекая старые криминальные интересы. Там произойдёт бегство в лучшие места и останутся только бедные и несчастные, т.е те, кто не смогут уехать. Финансовые интересы Князя будут разрушенны и его полицейские силы (с некоторой помощью Анархов) станут объектом получения взяток и будут склонны к избиению граждан. Так их будет сложнее контролировать.

Проблемы упадка городов указаны выше: смертные могут рассердится и ими станет сложнее управлять, хотя и будет легче скрыть доказательства кормления, по крайней мере до тех пор,п ока никто не против нескольких оставленных позади тел. Добро пожаловать Зверь.

В любом из этих случаев, Анархи решительно поднимаются против интересов Князя, и в зависимости от того, насколько эти меры были успешны, вскоре может вспыхнуть открытая война, т.к Князь отчаянно пытается остановить тех, кто мешает каждому его действию.

Компьютеры

У Новообращённых Анархов есть одно главное преимущество над Старейшинами: их молодость. Большинство новых вампиров выросли в то время, когда среди смертных происходил блистательный взлёт высоких технологий и они знают, как их использовать. Князь, Обращённый во времена царствования Генри V, не собирается весело проводить время над пониманием ценности компьютера и его использования. Как правило, он полагается на традиционно – принятое правило: личная аудиенция. Но Анархи просто звонят друг другу по телефону или оставляют сообщение на электронной доске объявлений – и всё под носом Князя.

Листы Руководства для Игроков содержат в секции оборудования некоторые образцы компьютеров и правила для проникновения в другие компьютерные системы и получения данных. Но во время таких набегов Анархи не только получают данные из информационной зоны, но и иногда ещё и оставляют подарки – в форме вирусов. Для этого многие из них развивают навыки Взлома компьютера.

Новые Знания Вторичная Способность: Взлом компьютера

У игрока должно быть по крайней мере два пункта в Компьютере прежде, чем купить это новое Знание. Взлом позволяет пользователю компьютера нарушать правила. Это не навык программирования – это требует Знание Компьютер. Взлом компьютера предоставляет возможность использования воображения, а не только использования программного кода. В мире двоичной вычислительной машины да/нет, Взлом компьютера предоставляет собой проявление небольшого количества гениальности, чтобы сказать «Ну,может быть».

Когда Взлом компьютера используется вместо Знания Компьютера?

Когда пользователь врывается в другие компьютерные системы или пытается управлять данными в «реальном времени». Способность Компьютер используется для программирования или разных других задач. Взлом наиболее часто используется как дополнение к Способности Компьютер, но и может помочь в программировании, позволяя Персонажу работать быстрее или взламывать военные коды так, чтобы нормальный программист даже не будет в состоянии это выяснить (смотрите ниже)

* **Начинающий:** Ты – помешанный на компьютере и знешь несколько уловок, таких как изменение своих оценок в компьютерной системе университета.

** **Опытный:** Вам очень «везёт» в угадывании компьютерных паролей.

*** **Квалифицированный:** Вы считаете, что ваш счёт за электричество за прошлый месяц слишком высокий, но вы можете исправить это с помощью нажатия нескольких клавиш.

**** **Эксперт:** Теперь вы взломали банковские коды, а банк находится ааа...в Рио или Бермудах?

***** **Мастер:** Европейское Сообщество было очень недовольны тем термоядерным инцидентом, но вы знаете, что они никогда не проследят его обратно к вами.

Обладатели: Помешанные на Компьютере, Оперативники ЦРУ

Специализация: Вирусы, Сбор Данных, Компьютерная Сеть, Телекоммуникации.

Вирусы

Вирусы представляют собой программу, предназначеную для вторжения в другие компьютеры и выполнение функций,которые не обязательно желал пользователь этого компьютера. Вирусы варьируются в диапозоне от безвредных шуток, таких как картинки, которые появляются на экране тогда,

когда этого меньше всего ожидаешь, до разрушающих захватчиков, которые могут стереть все данные или даже повредить само оборудование. Вирус должен быть введён в систему при помощи «физического» контакта, либо через заражёный диск, модем или сеть.

Большинство компьютеров имеют программы безопасности, которые обнаруживают и нейтрализуют множество вирусов, но специально запрограмированные вирусы могут преодолеть эти меры безопасности. В целом, сложность защиты зависит от важности защищаемых данных. Поэтому намного легче создать вирус, который уничтожит налоговую документацию на персональном компьютере соседа, чем изменять информацию на мэйнфрейме ЦРУ в Лэнгли.

Программист должен сделать два броска: один для незаметного вторжения (в обход программ безопасности) и один для програмирования своей задачи. Оба броска делаются, когда вирус создан. Шансы программиста добраться до конечной компьютерной системы и сколько времени это займёт, указанно в правилах ***«Руководства для Игроков».***

Програмирование – длительный процесс (Интелект+Компьютер); чтобы создать собственную комбинацию элементов, которая заставит компьютер делать то, что от него захочет Персонаж, часто занимает недели. За программу можно сделать максимум пять бросков. Как правило, каждый бросок занимает 8 часов, но может быть скорректирован Рассказчиком на час или несколько месяцев, в зависимости от сложности программы.

Взлом компьютера может использоваться для уменьшения времени, необходимого для одного броска на показатель програмирования безопасности и задачи. Бросается Интеллект+Взлом Компьютера (сложность 8). Один успех позволяет делать броски каждые четыре часа (сокращая нормальное время на половину). Два успеха позволяют делать бросок каждые два часа. Три успеха

позволяют сделать бросок каждый час, 4 успеха – каждые 30 минут и 5 успехов – каждые 10 минут! (Это всегда может быть отменено Рассказчиком). Взлом компьютера также может использоваться, чтобы уменьшить время, необходимое для взлома(проникновение) в компьютерную систему.

Рассказчик должен сделать оба броска (безопасность и задача), а также сохранить результаты секретных бросков игрока до тех пор, пока вирус распространяется. Многие программы создаются задолго до момента использования и Рассказчик должен вести записи успехов программы, когда наконец игроки вбросят его в компьютерную систему. По этой причине игроки могут захотеть проверить вирус на своих первых системах.

У вируса есть шанс прорваться, стать «невидимым», и программист должен бросить Интеллект+Компьютер против сложности, которая зависит от его назначения. Обычно стандартные ПК имеют сложность 5 или 6 (некоторые ПК вообще не имеют защиты), в то время, как мини – компьютеры – 7 или 8. Мэйнфреймы имеют 8 или 9, а военные или хорошо защищённые – 10 или больше (если это возможно, компьютер должен иметь изначальную сложность больше 10; если хакер с его навыками и оборудованием не сможет уменьшить сложность до 10 и ниже, то у него нет шансов против системы). Трудность может быть понижена, если программист знаком с системой, например, если он проникал в неё раньше.

Колличество требуемых успехов зависит от сложности программного обеспечения системы безопасности: ПК может потребоваться 3 успеха, банковскому компьютеру нужно 6 успехов, в то время, как файлам ФБР с места преступления возможно понадобятся 8 успехов. Когда набрано необходимое число успехов, вирус может войти в систему и выполнить свою задачу. Провал означает, что вирус недостаточно силён, чтобы разрушить систему. Небрежно сделаная работа означает, что вы оставили позади подсказку, которая позволит опытному пользователю проследить от вируса к его создателю.

Компьютерный взлом необходим, чтобы уменьшить сложность ниже 10. Это требуется для того, чтобы хакер сделал отдельный бросок до создания броска на Компьютерный взлом, только для обнаружения необходимых лазеек. На каждый успех (Интеллект+Взлом Компьютера; сложность 8), трудность снижена до 1. Пока хакер не сможет уменьшить сложность до 10 и ниже, он не имеет никаких шансов для программирования эффективного вируса. Колличество времени для каждого броска такое же, что и для взлома компьютерных систем. Когда он пытается проникнуть в компьютер со сложностью больше 10, способность Компьютерного взлома может позволить хакеру пользоваться своей собственной программой взлома .

Программист также должен сделать бросок, чтобы увидеть, насколько эффективно программа справляется со своей задачей. Вирусы создаются для самостоятельной работы, без вмешательства со стороны программиста и следовательно они имеют свои собственные запасы кубиков для броска. Программист бросает Интеллект+Компьютер (сложность такая же, как и у перечисленых выше компьютеров). Число успехов переходит в запас кубиков для бросков вируса. Запас кубиков на выполнение задачи у вируса не может быть больше 10, вне зависимости от того, сколько времени программист потратил на его создание (максимум 5 бросков). Но у вируса может быть несколько запасов бросков – по одному на каждую выполняемую задачу. Небрежно сделаная работа на любом этапе процесса программирования стирает все успехи, заставляя программиста начинать всё сначала.

После того, как вирус попадает в систему, за каждый его ход выполняется бросок кубика, сложность которого равна сложности компьютера. Бросок занимает час игрового времени. Многие вирусы будут работать только тогда, когда компьютер включён; таким образом вирус может делать бросок только каждый час, пока компьютер имеет источник энергии.

Когда получено необходимое для задачи количество успехов, желаемый эффект достигнут. Количество успехов зависит от конкретной задачи. Перевод денег с другого фонда может потребовать 8 успехов, стирание досье преступника потребует 20 успехов и инициирование термоядерной атаки может потребовать до 50 успехов (необходимо множество кодов для получения окончательного кода запуска). Небрежно сделаная работа означает, что запустилась программа безопасности (даже если она уже была прорвана) и вас можно отследить – если вирус был направлен против ЦРУ, лучше быстро покинуть город!

В любое время пользователь компьютера может проверить свою систему на наличие вирусов или странной активности (Восприятие+(Компьютер или Взлом компьютера); сложность 7). Для обнаружения рабочего вируса необходимо 3 успеха. Чтобы уничтожить вирус, необходимо создать контр – программу. Контр – программа не нуждается в броске на безопасность, только в броске на задачу. Для уничтожения вируса, программа должна набрать число успехов, равное запасу кубиков для бросков вируса. Если у пользователя есть по крайней мере один пункт во Взломе Компьютера, то он может бросить Интеллект+Взлом Компьютера раз в час; для победы над ним, общее число успехов противопостовляется запасу кубиков для бросков вируса.

Пример: Траск хочет создать вирус, который приведёт компьютеры Носферату к сбою и потере всех своих записей. Рассказчик определяет, что компьютер Носферату – это ПК со специальной программой безопасности, запущенной на ней. Вирусу Траски понадобится 10 успехов, чтобы взломать безопасность и 20 – для повреждения компьютера.

Она тратит на программирование вируса 8 часов, необходимых для броска. Также он имеет навык Взлом Компьютера. Траск пытается сократить это время, выполняя бросок на Интеллект+Взлом Компьютера со сложностью 8 и набирает три успеха. Теперь она может делать бросок раз в час.

Сначала Траск прописывает в программе возможность проникнуть в нужный компьютер. Он тратит четыре часа на программирование, что даёт ему 4 броска. Рассказчик решает, что ему нужно набрать 10 успехов со сложностью 8, и бросает кубики за Траска (так, чтобы он не узнал успешно или нет). Рассказчик должен сделать в общей сложности 13 успешных бросков и записать это для того, чтобы использовать программу в дальнейшем.

Затем Траск программирует вирус на эффективное выполнение задачи. Траск также хочет сократить это время. Он бросает Интеллект+Взлом Компьютера против сложности 8: 2 успеха. Он может делать бросок каждые два часа. Он тратит на это ночь (восемь часов): четыре броска. Рассказчик снова делает броски: 12 успехов. У вируса 10 кубиков для бросков. Даже если Траска получает 12 успехов, 10 максимальных кубиков для бросков достаточно любому вирусу.

Траска успешно создаст вирус через 12 часов, но у него нет времени, чтобы его проверить. Он использует модем от телефонной будки и отправляет вирус на компьютер Носферату. Каждый час, в течение которого компьютер остается включенным, за вирус выполняется бросок 10 – ти кубиков против определённой Рассказчиком сложности 8. Если Носферату решает проверится на вирусы или странную активность, он бросает своё Восприятие+Компьютер (или Взлом Компьютера) против 7. К счастью, Рассказчик решает, что у Носферату нет никаких оснований подозревать что – либо необычное. Также Рассказчик полагает, что Носферату использует свой компьютер около 4 часов за ночь, давая вирусу 4 броска. Он четыре раза бросает 10 кубиков и набирает 5, 6, 4 и 7 успехов. Итог:22 успеха бьёт 20 необходимых.

Где – то в середине четвертого часа Носферату потрясенно смотрит на ставший черным экран компьютера, пока все его файлы и программы самоудаляются во время массовой очистки.

Электронные Доски Объявлений

Электронные доски объявлений или BBSs, важное оружие для современного Анарха. BBS – это осуществляемая по телефону компьютерная сеть, к которой может подключится любой «пользователь» с модемом и правильным паролем. BBS обеспечивают центры сообщений для различных организаций и сообществ, где любой участник может найти сообщения или уведомления о ближайших событиях.

Также BBS использовались в качестве адресных ящиков – типа компьютеризированных автоответчиков. Любой, кто имеет доступ до ящика, может оставить сообщения или любые другие данные. С помощью BBS, Анархи могут обмениваться информацией в обстановке абсолютной секретности, используя свой сленг и коды. Смертный мир BBS сбивает с толку множеством странных и эксцентричных организаций. Лишь немногие вампиры смогут пробится через эту путаницу для обнаружения доски Анархов.

Когда Анархи города объединяются, чтобы обслуживать BBS, они как правило заранее создают прикрытие и «язык». К примеру, Анархи Вашингтона, округа Колумбия решили объединится на BBS, где они смогут получать информацию о недавней деятельности Князя. Они договорились, что будут притворятся группой энтузиастов компьютерных игр. Таким образом, они смогут много болтать о насильственных делах и всё под предлогом игры в последнюю версию фантастической компьютерной игры.

Группа хакеров собирается действовать и программирует игру под названием «Ultimate 6», в которую они смогут играть постоянно с Персонажами, представляющими Сородичей города: Князь – Тёмный Повелитель, местные Тремеры – приспешники Мага Лича, Носферату – Троглодиты, а Гангрелы являются Берсерками. Таким образом, они могут обсуждать события, которые произошли во время игры, в то время, как на

самом деле ссылаются на тактики и действия против Князя. Существуют очень много других игровых групп в сети, чтобы никто не заметил аналогии (по крайней мере, Анархи надеются, что нет).

BBS может использоваться для обмена информацией где угодно в мире. Но Анархи должны быть осторожны, т.к.ходят слухи, будто Юстициарии стали умнее в этом плане и начинают захватывать больший контроль над национальными телекоммуникационными сетями, стремясь остановить это.

Рукопашный Бой

Когда сломаются компьютеры и закончатся патроны – Анарху понадобятся его кулаки. Любимый вид боя Анархов – бороться не на жизнь, а на смерть с помощью любого грязного трюка из этой книги. В методе уличного боя Анархов не существует никаких правил или приличий. Анархи со всей дури бьют своих врагов.

Вот несколько продвинутых правил для рукопашного боя в **«Вампирах»** с несколькими тактиками, используемыми Анархами. Множество других вампиров, особенно Бруджа или Гангрел, также могут знать и использовать эти методы.

Стили Боевых Исскуств

В **«Руководстве для Игроков»** были даны более подробные правила для использования оружия, включая специальные приёмы, которые используются с особым оружием. Эти правила для использования в рукопашной схватке, когда негде найти оружие или вы предпочитаете смертельному оружию руки.

Для основной атаки бросается Ловкость+Драка. Здесь представлены варианты специальных стилей для использования в Таланте Драка. Все они идут в паре с Ловкостью для определения финального запас кубиков для броска,

используемого для удара по сопернику. Сила определяет, какой ущерб был нанесён с модификаторами специальных приёмов или стилей боя, как указано ниже.

Вместо того, чтобы представить лист второстепенных Талантов, эти правила позволяют Персонажу взять специальные формы или стили боя, когда он достигнет 4 уровня в Таланте Драка. После каждого уровня он может взять другой стиль. Пример: Тамара получает 4 пункта в Таланте Драка, она говорит Рассказчику, что её специализацией будет Айкидо, позволяя ей использовать Специальный Приём Айкидо: Броски Нескольких Нападающих (см. ниже). Позже она повышает свой навык до 5 и затем берёт другой стиль, который как она решила будет Годзю-Рю (вариант Карате, специализирующийся на ударах и блоках). Она может продолжать получать новые стили с каждым дополнительным уровнем, и следовательно, Специальные Приёмы тех стилей, которые она получит в Таланте Драка.

Блок

Вместо уклонения, Персонаж может выбрать блок. Блок в рукопашном бою может быть использован только против ударов руками, ударов ногами или тупого оружия. Это действие не может блокировать меч, стрелы или пули, если только защищающийся не обладает специальными приёмами, которые позволяют ему сделать это, или в случае меча – обладает Дисциплиной Стойкость. Бросается Ловкость+Драка (+4 к сложности Драки противника или +4 к Ближнему Бою). Каждый успех на единицу уменьшает число успехов, набранных противником при броске на атаку.

Карате

Первоначальный Японский стиль боя, который приобрёл огромную популярность в Америке. Есть много различных форм, таких как Шотокан, и

ответвлений – Годзю – Рю, но все они направлены на нанесение большого количества повреждений с использованием небольшого числа ударов. Это простая форма боя; основной целью является травмирование противника. В ней есть как удары руками, так и ногами.

Специальный Приём: Разбивание Предметов

Карате практикует обучение фокусировке мощи и силы своего удара, направленного в определённую точку с минимальным расходом энергии. Это позволяет практикующему выполнять известный трюк по ломанию досок или шлакобетонных блоков без повреждений рук или ног. Это может быть использовано в Готик – Панк мире «Вампиров» для создания импровизированного кола или брошенного камня. Для выполнения такого действия Персонаж добавляет три кубика к запасу бросков на повреждения, но для получения такого бонуса ему надо потратить на подготовку равное количество ходов. Если потрачен только один ход, к запасу брсоков добавляется только один кубик.

Сложность: 6; **Повреждение:** Специальное (Сила+3)

Таэ Квон До

Разработанное в Корее, это искусство похоже на Карате, но придаётся особое значение ударам ногами. Оно тоже стало популярным в Америке и соответствующее додзё найти не трудно.

Специальный Приём: Удар Ногой С Разворота

Изобретён известным Чаком Норисом; мастер восточных единоборств поворачивается по кругу с невероятной скоростью, обеспечивая нанесение удара с удивительной силой.

Сложность:7; **Повреждение:** Сила+2

Айкидо

Современное Японское искусство самообороны, считающиеся одним из самых философских искусств в связи с духовными верованиями основателя – Морихея Уэсибы. Приёмы, при правильном выполнении, напоминают балетные шаги. В Айкидо нет ударов (хотя есть в некоторых его вариантах – например у Годзо Сиоды); смысл состоит в том, чтобы бросить противника на землю или взять его в замок за запястье. В отличие от дзюдо, спортсмену далеко не всегда нужно брать противника в захват, чтобы повалить его; вместо этого используются рычаги или запястья, взятые в замок. Уклонение является важной частью Айкидо, так что любой боец как правило, также имеет высокий навык и в этом Таланте.

Захват Запястья в Замок: Сложность:6; Повреждение:Драка (вместо Силы, в противном случае – Захват).

Специальный Приём: Броски Нескольких Противников

Боец может раскидать несколько противников за один ход, используя инерцию их собственного движения и специальные захваты запястий, практикуемые в айкидо. Для этого манёвра требуется, чтобы противники сначала напали на бойца; это приём самозащиты, а не нападения. Боец бросает Ловкость+Драка против сложности, равной (число противников+4; максимум 10). Успехи практикующего Айкидо сравниваются с успехами каждого атакующего. Если у защищающегося счёт успехов больше – он побеждает и бросает атакующего. Если у нападающего счёт успехов больше – он побеждает и может нанести обычное повреждение. Если оба игрока набрали одинаковое количество баллов, нападающий вынужденно изменил положение, но не упал.

Пример: на Хаму напали трое хулиганов, пытаясь взять его в захват. Сложность этого 7(3 хулигана+4). Он бросает и получает 4 успеха. Соответсвенно атакующие получили 3,4 и 2 успеха. Первый и третий хулиганы летят на землю, но второй всего лишь меняет свое положение, хотя в этот ход

он все равно не может причинить персонажу никакого вреда.

Дзюдо

Японский стиль самообороны, используемый для захватов и бросков противника. Чтобы захват считался успешным, он должен быть выполнен в соответствии с правилами «Вампиров».

Специальный Приём: Отправка в Бессознательное Состояние

Как только мастеру дзюдо удается захватить противника, он может попытаться лишить его сознания сильным системным шоком. Он делает бросок Драка +1 против Выносливость +3 противника (для смертных, включая упырей, оборотней и мумий) или Выносливость +5 (для вампиров) каждый ход, пока он делает этот прием, следя за числом успехов. Это дополнение к обычному броску Сила+Драка, который делается во время борьбы. Как только он обойдет Выносливость +3 противника, тот теряет сознание и не приходит в себя в течение 10 минут за каждый успех, которые дзюдоист набрал сверх необходимых.

Кунг-Фу

Знаменитый Китайский стиль боя, пример – Брюс Ли. В действительности, существует много различных стилей: Стиль Журавля, Стиль Обезьяны и даже Стиль Орла. Нехватка места не даст привести полный список Специальных Приемов из этих стилей, поэтому будут даны лишь примеры. Игрок должен выбрать определённый стиль, чтобы получить приём этого стиля. Кунг-фу специализируется на различных ударах рук и ног и на него интересно посмотреть.

Специальный Приём: Стиль Обезьяны

Этот стиль разрабатывался как имитация выходок обезьян. «Обезьяна»

или практикующий этот стиль часто выглядит как придурок – но впечатление может быть обманчивым. Владеющий Кунг Фу – уже эксперт «ложных» движений, позволяющих ему неожиданно напасть на противника и нанести удар, когда он этого меньше всего ожидает. Обезьяна может перекатиться, чтобы попасть под оппонента и нанести удар в уязвимое место снизу. Это грязный способ борьбы, но кто сказал, что обезьяна знает о чести? Обезьяна делает бросок Ловкость + Хитрость (сложность восемь, число успехов уменьшает сложность попадания по оппоненту). Сколько раз обезьяна может провести это прием и обмануть противника – на совести Рассказчика, но некоторые бойцы могут быстро все понять.

У-Шу

Это боевое искусство, используемое на Китайских Олимпиадах. Некоторые стили были разработаны больше для шоу, чем для боя, хотя владеющий ими все же может подраться. Для тех, кто практиковался главным образом для того, чтобы произвести впечатление, есть следующий приём.

Специальный Приём: Впечатляющие Движения

Практикующий может исполнять приемы с невероятной гибкостью или удивительной красотой. Он бросает Манипулирование + Драка, которым оппонент противопоставляет бросок Сообразительность + Драка (и у того и у другого сложность 7), чтобы ошеломить публику своими приемами. Число полученных успехов добавляется к сложности атаки противника и тот переходит в оборону, опасаясь поразительного, как ему кажется, боевого мастерства.

Пример: Вонг показывает несколько особенно впечатляющих приемов, перед тем, как напасть на Грегора, желая показать себя более опасным. Он бросает Манипулирование+Драка: 4 успеха. Грегор бросает Сообразительность+Драка и получает 3 успеха. Вонг побеждает на 1 и это

добавляет +1 к сложности атаки Грегора на Вонга с помощью любого приёма. Грегор начинает верить, что Вонг – Кунг Фу демон и начинает действовать осторожнее.

Этот приём может быть применён только 1 раз на 1 противника за бой.

Синъицюань

Один из Китайских Внутренних Искусств: его мощь основана не на силе, а на «Ци» или внутренней энергии. Движения в этом стиле простые, но показывают удивительную максимизацию сил в купе с минимальными усилиями – точно такую же, как и у пули, которая покидает ствол винтовки.

Специальный Приём: Удар Ци

Невероятно быстрый и мощный удар.

Сложность: 6; **Повреждение:** Сила+1

Па Куа

Еще один внутренний стиль, базирующийся на гексаграммах И-Цзин и весьма эзотеричный в своей философии. Его иногда называют стиль Дракона.

Специальный Приём: Неожиданный Удар

Боец Па Куа может нанести удар с неожиданного направления, используя невероятную гибкость и атаки в развороте. Используется с ударами рук/ног. Сложность:5/6; Повреждение: как от нормальных ударов рук или ног.

Тай Цзи

Китайское боевое исскуство, которое стало популярным способом физической подготовки в Америке. Он был разработан Китайскими Даосами; в основе многих его приёмов лежат 2 силы – Инь и Янь. В первую очередь стиль включает в себя удары руками и захваты, хотя в нём есть и несколько ударов

ногами.

Специальный Приём: Толкание Руками (*от переводчика – В Тай-Цзи-Цюань он называется приём толкания – служит для выработки «ощущения» партнера в поединке*).

Практикующий Тай Цзи использует силу противника против него самого и бросает его на землю. Это приём обороны и требуется, чтобы практикующий сначала был атакован. Это не может быть предпринято на противника, если он не атакует. Боец бросает Ловкость+Драка. Если число успехов превышает оное у противника, то противник падает и получает урон, равный его Силе!При этом практикующий выглядит весьма гибким и текучим, уворачиваясь и отклоняясь подобно воде, благодаря чему противник пролетает мимо и падает.

Пример: Ларс нападает на Ванду. Ванда решает использовать Тай Цзи, чтобы убедить его в ошибочности его действий. Ларс бросает свою атаку и получает 4 успеха. Ванда бросает своё Толкание Руками и получает 5 успехов – она выигрывает. Ларс падает, получая четыре кубика урона (его Сила).

Сложность: 7; **Повреждение:** Специальное (собственная Сила соперника).

Боксирование

Известный Американский спорт, который является очень популярным видом борьбы. Однако он не для слабых. Он основан на получении повреждений, но также и стремится их вернуть.

Специальный Приём: Круговой Удар Ногой с Разворота на 45 градусов

Мощный удар, наносимый со всей силой и мощью бойца. Тем не менее он оставляет боксёра сильно открытым для контратаки. Есть надежда, что Круговой Удар Ногой с Разворота на 45 градусов сработает настолько хорошо, что не будет контратаки. Уклонение не может быть выполнено во время Кругового Удара Ногой с Разворота на 45 градусов.

Сложность: 8; **Повреждение:** Сила+3

Уличная Борьба

Также она заменяет тренировки коммандосу, ибо цель состоит в том, чтобы нанести повреждение противнику, не заботясь о честной игре. Здесь Специальный Приём не будет работать против вампиров, поскольку он полагается на повреждение жизненно важных органов, которые у вампиров больше не функционируют. Однако вампиры, которые знают этот стиль, конечно смогут свободно использовать этот приём на смертных (включая Люпинов, Гулей и Мумий).

Специальный Приём: Удар по Жизненно Важным Органам

Боец пытается ударить по жизненно важному органу и, таким образом травмируя цель. Примеры таких ударов: удары по почкам, удары по нервным точкам и разрывы горла.

Сложность: 8; **Повреждение:** Сила+3

Прицельные Удары

Иногда боец хочет прицельно ударить в определённое место на теле противника. Это особенно полезно против вампиров, т.к.общие повреждения, как правило, их не останавливают. Цель – переломать конечности, поэтому они не смогут функционировать до тех пор, пока не будет затрачена кровь. Таким образом бои вампиров обычно заканчиваются одним из противников по причине переломанных ног и потери крови.

Вот список частей тела и сложностей, необходимых для поражения их в бою; повреждения,необходимые для воздействия на определённую часть с последующей невозможностью её функционирования и эффекты таких повреждений. Весь перечисленный ущерб (кроме обезглавливания) может быть

исцелён Пуктами Крови; в этом случае конечность полностью восстановиться. В бою вампир сможет постепенно использовать свои сломаные руки и неоднократно исцелять их .

Атакующий перед броском должен обьявить о месте удара. Если не было набрано достаточно успехов, то удар проходит мимо.

Голова – Сложность:+3; Повреждение: Результат ранения (Wounded) для смертного – бессознательное состояние, но вампира только оглушит и он ничего не сможет сделать в свой ход. Покалечен (Crippled) означает, что вампир оглушён до тех пор, пока он успешно не бросит Выносливость (сложность восемь). Недееспособность (Incapacitated) означает, что шея вампира сломана и он останется парализован до тех пор, пока он не потратит Пункты Крови на восстановление себя до уровня Покалечен. Если оружие острое и наносит на 1 повреждение больше, чем нужно для приведения вампира в состояние Недееспособен, то вампир считается обезглавленным – итог Окончательная Смерть.

Руки/Кисти Рук – Сложность:+3/+2; Повреждение: Ранение означает, что рука/кисть сломаны и этой рукой невозможно будет использовать какое – либо оружие: мечи будут выпадать, пальцы не смогут нажать на курок пистолета и т.д. Покалечение от острого оружия означает,что конечность отрезана.Чтобы прирастить конечность, нужно приставить ее к ране и удерживать так все то время, пока вампир тратит пункты крови, восстанавливая здоровье минимум до уровня Избит (Mauled Level). Конечность не может быть использована до тех пор, пока она полностью не вылечится (рассматривайте это так, будто он получил аггравированное повреждение).

Ноги – Сложность:+1; Повреждение: Ранение означает, что конечность сломана; штрафы к запасу бросков применяются в том случае, когда персонажу нужно бежать. Если из – за ранения режущим оружием здоровье персонажа упало до уровня Недееспособнобный – это значит, что конечность была

отсечена; последствия потери ноги такие же, как от потери руки или кисти руки.

Грудь/Торс – Сложность:+1; Повреждение: Недееспособен означает шок: вампир временно теряет контроль над своей кровью. Он должен бросить Выносливость+Стойкость (сложность=общая потеря Уровня Здоровья+2), чтобы вернуть контроль, используя для попытки полный ход. Он не может тратить Пункты Крови, пока не сделает это.В результате смертному выбьют воздух из лёгких (оглушён на ход) и переломают рёбра – всё до состояния Избит (ни один из этих результатов не беспокоит вампира). Если на вампира напали сзади и результат на 1 больше, чем нужно для Недееспособен, то позвоночник ломается и его парализует до тех пор, пока он не потратит достаточное количество Пунктов Крови для восстановления до уровня Покалечен.

Тактика Боя Вампира

Сородичам, которые занимаются рукопашным боем, пришлось разработать новую тактику для борьбы против других вампиров. Удары по почкам и горлу не влияют на Сородичей, т.к.они уже не смертные. Кроме сердца, вампиры не имеют болевых точек. Таким образом атакующий должен нанести такое количество повреждений по выбранным областям, чтобы ломая руки, ослабить способность вампира использовать оружие и удерживать его от бегства – ломая ноги. Чтобы быть эффективным в бою, пострадавший вампир должен тратить огромное количество Пунктов Крови на лечение переломанных конечностей.

Полезных метод: бросить противника на землю и обездвижить его. Диаболист может легко пить из обездвиженного вампира. Но в этом случае обе стороны рискуют впасть в безумие.

Самый эффективные методы включают повреждения функциональных

органов, например глаз. Сложность этой атаки 10, но 2 повреждения Пунктам Здоровья ослепит вампира, пока он не потратит 2 Пункта Крови на их лечение. Ослеплённый боец должен сделать бросок против сложности 10 на поражение чего-либо, что находится не прямо перед его лицом. Если вампир владеет Прорицанием, он может бросить Сообразительность+Бдительность (сложность восемь), используя свой слух для поиска цели. Любые успехи с этого броска вычитаются из сложности удара 10.Пример: Борса ослепили, выколов глаза кочергой. На следующий ход он бросается на своего противника. У него есть Прорицание, поэтому он бросает Сообразительность+Бдительность: 3 успеха. Таким образом его последняя трудность для удара (10 – 3)7. Эта трудность не может быть ниже базового уровня; т.е. для удара нужна по крайней мере сложность 6.

Противник может противопоставить свою Ловкость+Скрытность против броска на слух. Однако любой успех вычитается из успеха на слух. Кроме того, если атакующий находится вне досягаемости ослеплённого вампира, то на удар нет шансов. Однако, если он снова атакует (если это не оружие дальнего боя или длинное копьё), то он снова оказывается в зоне досягаемости.

Пример: Люсинда, после того, как Борс ослеп, пытается тихо следовать за ним. Она бросает Ловкость+Скрытность и получает 4 успеха. Это бьёт 3 успеха Борс, поэтому он не услышит её и удар усложнится до 10.

Рассказчик должен заставить ослепшего игрока сообщить об этом только тогда, когда он попытается напасть на кого – нибудь. Всё это нужно для того, чтобы не выдать какое – либо из своих чувств. Ему следует следить за остальными игроками; если они атакуют, он должен записывать их действия против него, вместо того, чтобы говорить это вслух. Атмосфера «прибывания в темноте» облегчит слепому игроку отыгрывание роли. В приведенном выше примере Борс не знает, что Люсинда проскользнула ему за спину, поэтому, если игрок не заявил иное, Рассказчик считает, что все все удары Борса направлены

вперед. В этом случае у игрока нет шансов на попадание, но Рассказчик всё равно должен дать ему бросок, чтобы тот не понял, что его цель больше вне его зоны досягаемости.

Когти и Клыки: Борьба Гангрел

Клан Гангрел разработал особенно мерзкий приём. Это остается тайной клана, хотя его и обнаружили некоторые Анархи. Это требует способность отращивания когтей (Превращение 2 Уровня); таким образом только Анархи, обладающие этой способностью могут использовать этот приём.

Это может быть изучено как специальность, только когда у Персонажа есть 4 или больше уровней Драки и кто – нибудь, кто может научить его этому приёму. Обучающийся бросает Сообразительность+Драка (сложность восемь) за каждый день, потраченый на обучение. Когда он накопит 10 успехов, он запомнит его в качестве одной из своих специальность. Обычно этому обучают в дикой природе, практикуясь на животных. Если обучение проходит на человеческом существе, практикующий должен бросить Сознательность (сложность 9). Если он проваливается, то теряет 1 пункт Человечности, разрывая человеческую плоть в безумном желании боевого знания; тем самым глубже опускаясь в тёмную бездну Зверя.

Специальный Приём Гангрел: Разрывание

Вампир с когтями может вызывать у противника большее повреждение, чем обычно, если вонзит когти в те части тела, где скапливается кровь. Сосуды вампира больше не переносят кровь, вместо этого в его теле идет мистический процесс обезвоживания. Однако на теле вампиров есть районы, где собирается большое количество крови, типа сердца или шеи (откуда кровь отправляется к мозгу). Чтобы добиться желаемого эффекта, недостаточно просто нанести порезы на нужные места, поэтому Гангрелы научились вырывать целые куски

плоти, используя когти как крюки для захвата. Они полосую плоть вампира, и кровь льется таким потоком, что жертва не может незамедлительно остановить кровотечение.

Вампир бросает Ловкость+Драка (сложность восемь); в дополнении к обычному урону от когтей, противник теряет Пункт Крови. Стоит ли говорить, что это действует на смертных разрушительно; также это пустая трата хорошего витэ.

Вооружение

Огнестрельное Оружие

Оружие – источник дурного предзнаменования.

– Сунь Цзы, Искусство войны

Большинство Анархов любят большую огневую мощь. Для уничтожения Старейшины может потребоваться много пуль, но Анархи любят доставлять их. Автоматическое оружие – стандартное личное оружие Анарха.

Рассказчик должен проверить законы об оружии того города, в котором будет происходить его история (или придумать их, если мир Готик – Панка отличается от реального). В некоторых областях оружие можно приобрести без периода ожидания, в то время как в других областях может потребоваться проверка записей актов гражданского состояния, семидневный период ожидания и подтверждение местожительства. Автоматическое оружие или даже военное штурмовое оружие может быть вообще недоступным. Все это имеет значение в том случае, если Анархи попали в руки полиции: если у них нет лицензии на оружие, их точно оштрафуют.

Из-за жёстких законов о порохе, большинство Анархов закупаются на

чёрном рынке. Для большинства Контакты на мировом чёрном рынке вооружений считаются жизненно важными. Почти в каждом анклаве Анархов, по крайней мере один член будет знать, как связаться с чёрным рынком. Чтобы приобрести кое – какие средства (смотрите в Руководстве для Игроков, Глава 6), нужно бросить Сообразительность+Знание Улиц. Будет намного легче, если продавец с чёрного рынка является Контактом или Союзником. Фактически чёрные рынки некоторых городов могут управляться Анархами. Контроль над этой контрабандой необходим для них не только для того, чтобы покупать собственное оружие, но и для снабжения им революционных фракций смертных, которых они иногда спонсируют. Кроме незаконного оружия, Анархи используют множество других преступных средств:от взрывчатых веществ до ядов.

Вещи, Которые Создают Ночью Шум: Взрывчатые Вещества

Бомба в руках анархиста – практически священный стереотип. Мятежные вампиры, как и их смертные коллеги (и иногда партнёры) знают множество способов применений взрывчатых и зажигательных веществ. Руководство для Игроков даёт краткий список наиболее распространённых видов взрывчатых веществ, но есть много летучих соединений, которые можно приготовить в домашних условиях, используя материалы из местных продовольственных магазинов.

Рассказчику нужно или изучить местные законы о взрывчатых веществах или самостоятельно придумать их. Несмотря на то, что отдельные материалы, составляющие самодельную бомбу, как правило вполне законны, сборка в смертоносную форму и владение ей может считаться уголовным преступлением. Любой пойманый с таким устройством может быть обвинён не только в хранении незаконных и опасных веществ, но и в намерении совершить

революционный или вандальский акт. Тем не менее самодельные бомбы популярны среди Анархов, т.к. их покупку редко можно проследить таким же образом, что и покупку С – 4.

Самое простое зажигательное устройство, легко собираемое за считанные секунды – это «Коктейль Молотова». Бутылка, наполненая горючими и смазочными материалами – постоянный фаворит беспорядков. Тряпка должна заполнить горлышко бутылки; тряпка должна быть поддожена непосредственно перед броском в цель. Когда бутылка разбивается, огонь зажигает разлитое горючее и – бум! Метатель делает бросок на Ловкость + Атлетизм (или Метание); сложность броска зависит от места действия. Витрины магазина (на другой стороне улицы)3. Двигающийся полицейский транспорт подавления бунтов – 5. Движущаяся цель, Сородич или стадо – 7. Сложность сопротивления повреждению от огня Молотова 5 и производит одно ранение (влияет только на часть тела). Пламя будет гореть в течении 3 ходов или пока Персонаж не сможет успешно сопротивляется повреждению.

Создание собственной взрывчатки требует умение Подрывные работы (Demolitions Ability). Создание представляет собой расширенное действие, требующее определённого колличества успехов прежде, чем взрывчатое вещество будет собрано в конечную форму. Собирающий бомбу бросает Интеллект+Подрывные Работы (сложность зависит от неустойчивости веществ – нитроглицерин 9, чёрный и взрывчатый порох 7, пластик 4). Число необходимых успехов зависит от сложности взрывчатого вещества. Выброшенная неудача будет означать, что бомба была собрана неправильно и не взорвётся при детонации.

Будьте осторожны: провал в любой момент расширенного действия означает, что взрывчатка сдетонировала, а Персонаж получает все повреждения. Если неподалёку есть газопровод, то все в помещении получают утроенные повреждения. Большинство смертных этого не переживут, а для вампиров это

считается аггравой, так что они тоже могут не выбраться из объятого огнём подвала.

Обычно для бомбы необходимо, чтобы взрыватель загорелся от запала. Запалы бывают разых видов, но самым популярным является военные зажигательные трубки. Она сгорает с достаточно постоянной скоростью, чтобы по длине запала можно было регулировать время до взрыва. Есть множество других методов подрыва бомб – электронный, химический, механический, с помощью давления и сенсоров.

Главная опасность в использовании взрывчатых веществ не риск для нежизни, а риск для Маскарада. Это очень усложняет укрывательство взрывчатых веществ. Сообщение о взрыве дойдёт до полиции, и если они посчитают, что в это были вовлечены террористы, то сообщат ФБР, и если они найдут достаточно доказательств участия в этом Сородичей, то вмешается Спец.Отдел – и тогда у Персонажа на хвосте повиснут охотники. Так же Юстициарии не прощают использование бомб. Даже если Анархам удастся продолжить свою войну с Князем, Архонты появятся на сцене как только взорвётся бомба. Вскоре после этого появятся Юстициарии, чтобы лично исправить ситуацию. При установке бомб, Анархи должны использовать смертных, как подставных лиц,для того,чтобы мешать властям.

Создание Динамита

Для шашки требуется 5 успехов и она включает в себя вставленный фитиль. В силу того, что динамит с древесным углём относительно стабильный – сложность всего 5. Однако, если динамит старый и намокший (кристаллы на поверхности), то сложность возрастает до 8 или 9, в зависимости от того, насколько промок динамит. Фильм Колдун (с Роем Шейдером, режессёр Уильям Фрейдкин) является хорошим примером того, как страшно работать с

намокшим динамитом – особенно транспортировать его. Динамитная шашка имеет Мощность Взрыва 3.

Бомбы Из Взрывного Пороха

Материалы для бомбы легко получить в большом количестве; они продаются для наборов для зарядки боеприпасов на дому. Сборщик бомбы должен определиться с контейнером и методом его использования. Чаще всего, это просто порох, упакованный в бумажный пакет из – под молока или армейскую флягу для воды с плавким предохранителем. Достаточно 3 успехов. Среднее соотношение фунта к мощности взрыва один к двум. Чёрный порох имеет Мощность Взрыва 1 за фунт, в то время, как взрывчатое вещество – 2 за фунт. Дополнением к этому может служить коробка, начинённая гвоздями или деревянными щепками. Это добавит дополнительные 3 кубика к броску на урон. Отнимая 1 кубик за каждый ярд от эпицентра взрыва.

Если история допускает метание бомбы, и Рассказчику, и игрокам следует исследовать эту область. На рынке существует множество литературы о взрывчатых веществах, но её трудно найти в обычных книжных магазинах или библиотеках. Кроме того, заказывая их по почте, хотя и самый простой способ, игрок может оказаться в списке. Правительство, как правило, собирает информацию о тех, кто заинтересован в насильственных действиях, даже если этот интерес чисто академический.

Ловушки

Установка ловушек необходима Анарху, чтобы не подпустить к себе крадущегося диаболиста или Люпина. Можно установить дома огромное разнообразие ловушек, чтобы гарантировать то, что злоумышленники уйдут ранеными; если вообще уйдут живыми. Ямы с бамбуковыми кольями (деревянными конечно) очень популярны среди тех, кто живёт в пещерах, хотя

они могут быть расположены и на заднем дворе.

Сокрытие такой ловушки требует броска Интеллект+Ловушки; сложность зависит от конструкции или размера ловушки. Бамбуковые колья требуют рытья ямы, а затем маскировки этой ямы, например разбросать листья поверх натянутой сетки. Это требует сложности 7. Траппер может понизить сложность на единицу за час, потраченный на установку, но только до максимального значения его навыка Ловушек. Число успехов противопоставляется Восприятие+Поиск или Бдительность нарушителя (сложность восемь). Если нарушитель ведёт активный поиск ловушек, он бросает Восприятие+Ловушки (сложность 6) против успехов траппера.

Для установки оружия, которое выстреливает при срабатывании ловушки, Персонаж должен сделать бросок Интеллект+ Навык Конкретного Оружия (Стрельба Из Лука для арбалетов, Огнестрельное Оружие для огнестрельного оружия и т.д.). Сложность зависит от характера установленного оружия. Ружьё, настроеное на выстрел при открытии двери, из – за большого разброса дроби имеет хорошие шансы повредить кого – либо в дверном проёме. В этом случае Рассказчик ставит сложность 5. А вот топор, который упадёт на чью – либо голову, будет нацелен только на определённую часть тела нарушителя. Рассказчик ставит сложность восемь. Однако для противника,который был удивлён (не подозревал о ловушке) сложность падает до 3. Кубики ловушки бросаются, когда ловушка была активирована.

Пример: Иоганн устанавливает растяжку с арбалетом (деревянное древко и серебрянный наконечник) на заднем дворе (он считает, что нападение скорее всего произойдёт именно отсюда). Он прячет арбалет в кустарнике, но во избежании помех при стрельбе, он вынужден удалить часть кустарника. Он протягивает чистую леску через лужайку; один конец крепится к курку арбалета, а другой конец к другому кустарнику. Рассказчик считает, что

сложность сокрытия этого устройства 6. Иоханн бросает Интеллект+Ловушки и набирает 3 успеха. Рассказчик решает, что сложность выстрела арбалета 7, т.к. он соединён непосредственно с леской.

Позже, Гару Гарвах проскальзывает во двор на четвереньках в полной форме волка. Он учуял убежище вампира и идёт его убить. Он не тратит время на поиск ловушек, а прёт напролом. Он кидается Восприятие+Бдительность и получает 2 успеха (Неудачная ночка!), не замечая растяжку у себя под ногами. Затем Иоганн бросает Интеллект+Стрельба Из Лука против 4 (Гарвах ничего не подозревает, поэтому сложность снижается до 3). Он получает 6 успехов! Гарвах слышит громкий «вжик!» слева и серебрянная стрела впивается в бедро. Он с воем убегает со двора.

Яды

Не *признавая никакой другой деятельности кроме разрушения, мы соглашаемся, что форма, в которой она может проявляться, различна: яд, кинжал, кнут и т.д. Революция всё разрешает.*

– Бакунин, памфлет «Принципы Революции»

Ещё одна любимая тактика Анархов в войне против Старейшин – использование химических веществ. В Руководстве для Игроков есть список химикатов, которые влияют на Сородичей. Для создания и работы с ядами, вампиру нужна Способность Токсикология. В зависимости от того, что вы будете делать, вам могут понадобится следующие дополнительные Способности: Траволечение, Алхимия, Пивоварение/Винокурение или даже Кулинария (чтобы скрыть яд в еде).

Список ядов, которые смогут навредить вампиру, небольшой. Большинство ядов, которые требуют работы пищеварения для последующей метаболизизации их в смертоносные химикаты, не будут работать на

Сородичах. В лучшем случае, они потеряют немного здоровья, которое смогут излечить Пунктами Крови. Это может рассердить, но большинство Анархов, пользующиеся ядами, используют их для убийства.

Стандартный список веществ, который очень популярен среди писателей детективов, бесполезен против вампиров. Мышьяк, стрихнин, цианид и другие вещества смогут повредить здоровью, но не убить. Навредить Сородичам могут только те яды, которые разрушают кровь. Многие яды, вредящие красным и белым эритроцитам, могут привести к потере Пунктов Крови, вызывая безумие, и возможно, торпор от нехватки крови.

Большинство Анархов, использующие яды, должны создавать свои собственные, если они хотят убить другого Юнца наверняка. Это требует расширенного действия. Бросается Интеллект+Токсикология (сложность 9). Число необходимых успехов зависит от яда: насколько он «новый»? Какой урон он наносит и сколько его надо на одну дозу? Здесь арбитром является Рассказчик. Дополнительные Способности: Химия, Расследование и Алхимия. Небрежно сделанная работа означает, что создатель стал жертвой собственной субстанции или не может создать яд до тех пор, пока не увеличит Токсикологию на 1 пункт.

Популярностью у Анархов пользуются ядовитые вещества в форме прозрачной мази, которая наносится на лезвие ножа или меча и в том случае, если удалось нанести повреждение, отравляет кровь. Также распространено впрыскивание медленно действующих ядов, но в этом случае у Анарха должен быть доступ к тем смертным, которыми будет питаться враг.

Князь может иметь некоторый опыт в обнаружении опасных веществ. Распознание ядов требует броска Восприятие+Токсикология (сложность зависит от яда; если специально искать – 6, остальные – 9).

Иногда яды спрятаны в еде. Это будет работать на вампиров, которые

имеют Достоинство: Поглощение пищи и, таким образом пытаются сойти за человека. Умный Анарх может обнаружить, что его враг иногда употребляет пищу. Затем он должен спланировать доставку ему отравленной еды. Вероятность обнаружения яда зависит от самого яда, а успехи используются для добавления яда (Интеллект+Кулинарное искусство) против броска на его обнаружение. Пивоварение/Винокурение может использоваться для отравления вина.

На вампирское витэ может подействовать и биологическое оружие в виде вирусов и опасных микробов. Создание этих случайных и часто неконтролируемых (из – за быстрой мутации)ядов, требует Знание Биологии и Медицины (бросается с Интеллектом). Дополнительная Способность – Расследование и Токсикология. Создание биологического оружия требует хорошо оснащённой лаборатории (Ресурсы не менее 4) и не менее 30 успехов расширенного действия.

Новый Яд: Проклятье Безумия.

Способ заражения: употребление внутрь.

Характеристика: Невидимый для глаз, скрыт в крови.

Эффекты: Это маленький микроорганизм, который вводит Сородича в спазматическое безумие. Для крови смертных – безопасен. Однако, если его выпьет Сородич, яд заразит его организм и будет распространяться с каждым расходом Пунктов Крови. Каждый Пункт Крови, потраченый после заражения, будет сохранятся в виде числа и добавляться к сложности сопротивления безумию. Микроорганизм медленно взывает к Звериной природе вампира, пока он наконец не уступает безумию, которое также убивает организм. Как только сложность сопротивления превышает 10, вампир автоматически впадает в бешенство.

Питьё Крови: См. выше.

Противоядие: Безумие убивает отравленный организм. Тауматургия Второго Уровня, Неистовство Крови также могут помочь в излечении от микроорганизма.

История создания: Этот причудливый вирус был разработан очень больным Каинитом в Южной Америке. Он скрестил множество различных микроорганизмов. Этот яд опасен не только для Сородичей, но и гулей, которые имеют Недостаток:Зверь Внутри. Даже создатель яда не до конца понимает, как и почему этот «вирус» работает.

Алхимия

Алхимия позволяет алхимику создавать новые яды. Рассказчик должен заставить игроков проявлять изобретательность в придумывании компонентов и эффектов ядов. Алхимия преобразует и возвращают элементы в их «чистые» состояния. Пример алхимической мысли – классическое убеждение, что промывание алмаза в крови козла может ослабить алмаз и сделать его хрупким. Считается, что алмаз один из самых чистых веществ, а кровь козла – одна из самых грязных. Несовместимость с кровью козла отрицательно действовала на алмаз. Кроме того, взаимодействие с чистым природным элементом может помочь преобразовать его в более качественное вещество. Преобразованный объект может казаться физически неизменившимся, но его мистическая природа будет совершенно иной.

Создание алхимических субстанций почти всегда подразумевает расширенное действие. Сложность этой задачи зависит от сложности действия и числа успехов, которое в свою очередь зависит от уровня трансмутации. Сколько у мага знаний в этой области зависит от предпочтений Рассказчика.

Алхимический Яд: «Сгущающее Лезвие» или «Кровавый Сон»

Способ заражения: Внутривенно.

Характиристика: Без запаха, Прозрачная мазь.

Эффекты: Используется современными Анархами в качестве пасты для ножей (как правило с выкидными лезвиями) или наконечников стрел. Этот яд поражает кровь, заставляя её свёртываться. Яд препятствует расходу Пунктов Крови и мешает ей доходить до мозга. Начальный эффект проявляется на следующий ход после попадания в кровь (обычно через нож: одного Пункта Повреждения достаточно). Делается бросок пяти кубиков против Выносливости жертвы +3. Каждый последующий ход бросок повторяется до тех пор, пока не наберётся 15 успехов. В этот момент вампир войдёт в торпор из – за коагуляции крови в мозге. Также, каждый набранный успех уменьшает Запас Крови жертвы, фактически «замораживая» соответствующее количество Пунктов Крови так, что они не могут быть использованы. Если хотя бы один бросок будет провален, то распространение яда прервётся, хотя как – либо избавится от свернувшейся крови невозможно, не считая обычной еженощной траты 1 пункта.

Противоядие: Витэ вампира более низкого поколения, чем у жертвы, нейтрализует яд. Требуется количество Пунктов Крови, равное количеству успехов яда. Также, третий уровень Тауматургии – Сила Крови – может позволить нейтрализовать яд без траты Пунктов Крови. Ещё один способ – это потратить все Пункты Крови, рассеивая яд; это должно быть сделано до того, как появятся первые симптомы: даже один успех у яда «заморозит» Пункт Крови и в этом случае потратить его не представляется возможным.

Питьё Крови: Полноценное воздействие, которое начинается с первого хода после выпивания (как указанно выше). Этот яд убивает смертных, так как каждый успех причиняет один пункт повреждений.

История: По слухам он был разработан Итальянским Бруджа из

семейства Медичи. Он использовался в первые дни Маскарада для убийства множества Князей Европы, но сейчас используется редко. Для его создания потребуется процесс дистиляции, который включает в себя кровь Старейшины в Торпоре. Сложность заключается в нахождении Старейшины в Торпоре и последующего получения витэ; излишне говорить, что это редкий яд.

Медия

Пресса – их никогда не волнует
Почему молодёжный лидер попал под машину,
Через 10 лет или позже мы обнаружим правду
Но к этому времени это будет только куча бумаги.

– Dead Kennedys (Ведущая хардкор – панк группа США), «I Am the Owl»

Всё чаще средства массовой информации становятся излюбленным оружием Движения Анархов. Анархи повсеместно используют СМИ, чтобы наёбывать своих врагов. Как правило, в отличии от вампиров предыдущих поколений, получившие Становление в течении последних 20 лет лучше понимают мощь СМИ, особенно телевидения. Язык фильмов – вторая натура сегодняшних молодых людей.

Здесь полезна Известность. Чем выше Известность, тем легче выпустить фильм, видео или книгу, которая может угрожать Князю или Маскараду.Бросается Манипулирование+Известность (сложность 6). Число успехов противостоит чьей – либо попытке прикрыть проект.

Чаще всего, чтобы заткнуть газетчиков, требуется сделать бросок Манипулирования+Влияния (сложность восемь), а также Союзники, Слуги или

Связи среди прессы (издатели и т. п.), чтобы всё прошло тихо.

Пример: Леона стала известной из-за её появлений в Голливудских блокбастерах в жанре хоррор. Её Известность стала 3. Её последний фильм посвящён вампирам. В нём есть некоторые сцены, взятые из её нежизни. Юстициарий Петродон хочет остановить выход этого фильма. Первым делом Леона бросает Манипулирование+Известность (сложность 6) и получает три успеха. Чтобы остановить выпуск продукта, Петродон должен бросить Манипулирование+Влияние. Петродон контролирует одного из главных руководителей студии, поэтому Рассказчик даёт ему шанс. Он делает бросок: получает 5 успехов. После сравнения с результатами Леоны у него на два успеха больше, чем нужно. Руководитель студии, ссылаясь на «сомнительную заинтересованность аудитории фильмов ужасов» затягивает с выходом фильма. Леона всё ещё может попробовать пробиться в домашнее видео или телевидение.

Это можно предпринять в другой среде. Каждая попытка выпуска проекта бросается отдельно. Но в образце выше, у Петродона было два дополнительных успеха. Если Леона попытается протолкнуть этот же проект в другую среду, такую как домашнее видео, то эти 2 дополнительных успеха Петродона прибавляются к сложности действий Леоны. Таким образом, для Леоны трудность становится восемь. Максимальная сложность 10.

Кинематограф

В 20 веке фильм считается одной из форм искусства, хотя большая часть этого искусства создаётся исключительно в Европе. Из – за стремления сделать деньги, американские фильмы редко доставляют эстетическое переживание. Но ядро независимых Американских режиссеров штурмует мир, доставляя важные послания в среду, задушенную денежно – кредитными соображениями. В Готик-Панк мире вампиров, Голливуд – это жаркое поле битвы для Сородичей.

Камарилья сильна в Голливуде, но захватить его мешает Движение Анархов и сформировавшиеся Штаты Свободных Анархов. Анархи Бруджа с недавних пор стали проявлять интерес к кино. Тем не менее, большую часть финансов кинематографа контролирует клан Вентру. Это показатель умеренности, которая широко распространена в Голливуде.

Со своей основной базы в Калифорнии, Бруджа контролируют создателей и профсоюзы Голливуда. Таким образом, они иногда производят и распространяют фильмы, которые очень возмущают Юстициариев Камарильи. Независимо от валютного контроля Вентру, Анархам до сих пор удаётся снимать и распространять эти фильмы.

Телевидение

Благодаря своевременному проникновению вампиров в сеть, телевизионные радиосигналы стали жёстко контролироваться Камарильей. Трудно сказать, сколько тысяч станций вещания используют кабель, который в конечном счёте управляется вампирами. Однако во многих случаях Сородичи не могут получит контроль, поскольку риск для Маскарада слишком велик. Таким образом множество станций находятся в руках их смертных владельцев.

Были случаи когда в новостях сообщали опасную информацию о вампирах, но когда пару первых зрителей хотели услышать подробности, эпизод таинственно пропадал. Юстициарии и Архонты пристально следят за национальными и местными выпусками новостей. Их работа заключается в том, чтобы скрывать любую просочившуюся информацию. Их Дисциплины положили конец множеству слухов, первоначально транслировавшихся в эфире.

Несмотря на это Анархи, которые надеются передать сообщения Князю иногда используют телевидение. Если они планируют нанести удар по группе его Слуг, они записывают на плёнку происшествие и отправляют ему копию.

Чтобы разозлить его ещё больше, они могут отправить запись в местные новости (для трансляции).

Как показало избиение Родни Кинга, могущественная видеокамера может выявить ужасающее угнетение. Видеофилы Анархи бродят по ночам с камерами, чтобы поймать других Сородичей, которые делают то, что они не должны делать. Сняв его на камеру, они могут шантажировать несчастного Юнца, либо отправят копию Князю.

Печатные Издания

Книги и журналы сегодня являются наиболее распространёнными источниками информации. Книги вечны (или по крайней мере будут жить очень долгое время). В истории литературы в вымышленном контексте было описано много случаев выявления секретов Маскарада. По большей части это были заговоры Камарильи для поддержания веры человечества в абсурдность существования вампиров. Но было несколько случаев, когда некоторые недовольные Каиниты наносили удар по своим врагам через печатные издания. Все эти годы они были спрятаны Камарильей и большинство из этих разоблачающих книг хорошо продавались и остались в памяти смертных.

Однако для Анархов, печатные издания по – прежнему является популярным форумом для выражения своего недовольства. Некоторые брали псевдонимы и публиковали статьи или колонки в некоторых наиболее популярных контркультурных журналах. Камарилья до сих пор не обратила внимание на эти журналы, поскольку их аудитория состоит главным образом из мятежных смертных, которые даже если и смогли бы обнаружить их тайну, вряд ли бы поверили в вампиров. Но поскольку всё больше и больше Анархов тайно пишут вампирскую литературу, Юстициарии всё больше волнуются о рынке печати. И соответственно всё больше и больше стремятся пресекать и управлять выпуски фантастической литературы.

Также Анархи используют газеты. Ко многим бесстрашным смертным, алчущим Пулитцеровской премии, подкатывали странные фигуры, скрывающиеся в тенях и говорящие басом. Эти фигуры давали намёки на существование обширной сети заговоров в городе или правительстве. И когда эти истории попадали на первые полосы, виновные сразу же бросались искать себе алиби. Анархам нравится таким образом использовать смертных репортёров не как Слуг, а как источники, которым они могут намекнуть на теневые отношения среди других смертных. Чаще всего смертных, которые работают на Князя. Отважные журналистские расследования в ежедневных американских газетах являются ядом почти для каждого Князя. Князья не решаются использовать этих смертных из-за опасности нарушения Маскарада, но Анархи так рискуют всё время.

Однако многие старые газетные издания находятся под жёстким контролем редакторов – марионеток, танцующих под нитями Камарильи. Любые упоминания, которые подвергают Маскарад риску, удаляются прежде, чем попадут в печать, а репортёров обычно увольняют. В этих случаях, если Анархам необходимо, чтобы история ушла в тираж, им придётся положиться на свои Дисциплины и остановить ножницы редакторов, нередко Доминируя их, чтобы печатные станки были запущены раньше, чем хозяева – Сородичи успеют отменить приказ.

Это опасно для обеих сторон, которые пытаются манипулировать институтами информации, будь то кино, телевидение, печатные издания или газеты. Эти места являются основными рассадниками для охотников на вампиров. Неосторожное сокрытие некоторых новостей может заставить репортёра провести собственное расследование. Он будет подозревать вмешательство правительства, а обнаружит удивительную правду о манипуляциях вампиров. Донесённая общественности правда может разжечь

крестовый поход журналиста – и подвергнуть опасности всех вампиров.

Ритуалы

В тёмном мире Готик-Панка сверхъестественными силами оккультизма пользуются и Анархи. Хотя мало кто из Анархов изучает Тауматургию, некоторые из них пытались узнать её секреты для поиска новых тактик для борьбы со своими врагами.

Бывают редкие случаи, когда Анархи достигали мастерства в ритуальных методах волшебства и они традиционно передавали ритуальные заклинания своим мятежным товарищам. Многое из них были получены в результате сделок с Равносами, поскольку Анархам нравятся иллюзии.

Рассказчик должен создавать собственные новые ритуалы для Анархов, но и иметь ввиду, что Тауматургия редко практикуется молодыми бунтарями. Даже те, кто часто используют магию, как правило крадут ритуальные знания у других. Создание ритуала является очень трудной задачей, которая требует большой силы и творческих способностей. Последнего у Анархов в избытке, а вот на приобретение первого может уйти время – время, которого у них часто нет.

Добыча Славы (Ритуал Первого Уровня)

Этот ритуал позволяет заклинателю оставить на месте преступления «заранее записанное» сообщение, которое видно только Князю или его выводку. Это часто делается для того, чтобы сказать Князю, кто именно разрушил его здание или театр. Она активируется тогда, когда Князь или его выводок окажутся на месте. Чувствовать это сообщение будут только они. Заклинатель бросает Сообразительность+ Запугивание(сложность восемь).Определённый зритель (– и) должен быть Сородичем, а заклинание ритуала занимает 15 минут и кусок угля.

Один успех позволяет оставить визуальное сообщение, такое как знак или изображение,плавающее перед лицом Князя. Два успеха позволяют добавить краткое звуковое сообщение, такое как смех или высказывание из Манифеста Анарха. Три успеха позволяют оставлять движущиеся изображения. Четыре успеха позволяют создавать комбинированные изображения и звуки. Пять успехов позволяют создавать осязаемые изображения, которые увы не могут нанести ущерб. После доставки сообщения, все следы ритуала исчезают. И никакие магические методы не смогут выследить заклинателя.

Пример: Гибсон и его банда ради забавы только что разгромили Театр «Империя». Это любимый театр Князя и они не хотят уходить, не оставив визитную карточку. Гибсон решает оставить ритуальное сообщение, которое смогут услышать только люди Князя. Он заклинает заклинание, бросая Сообразительность+Запугивание (сложность восемь). Он получает 2 успеха. Когда Князь прибудет для осмотра ущерба, нанесённому его драгоценному театру, он будет сильно удивлён, увидев перед своим лицом пылающий знак анархиста, а так же смех, который он узнает – »Гибсон...та анархская мразь!»

Обнаружение Влияния (Ритуал Второго Уровня)

Это ритуал, который используется на новых Новообращённых для уверенности в том, что они не работают на Князя. Заклинатель и Новообращённый режут ладони. Затем они пожимают руки, смешивая кровь, в то время как заклинатель смотрит в глаза Новообращённого, ища любые мистические следы крови Князя или других влияний. Он бросает Восприятие+Запугивание (трудность – сила воли Новообращённого). Любые успехи показывают, связан ли Новообращённый Узами Крови или какой – либо вампирской Дисциплиной контроля. Обычно Анархи отказываются принять любого, на кого ритуал среагирует позитивно (конечно, если у него нет

чертовски хорошего объяснения).

Обвинение (Ритуал Третьего Уровня)

Этот ритуал позволяет Анарху «обвинить» кого – либо в своих действиях. Для этого необходим какой – либо предмет, принадлежащий этому лицу, а ещё лучше – витэ жертвы. Ритуал выполняется до совершения поступка, в котором будет обвинена цель. Заклинатель бросает Внешность+Хитрость (сложность восемь). Если успешно, заклинатель может сделать дело и любой, кто окажется свидетелем этого, спутает его с целью заклинания. Один успех – визуальный образ. Три успеха позволяют заклинателю звучать как цель. Пять успехов и ритуал воздействует на все органы чувств; Даже Прорицание не сможет определить, было ли сотворено заклинание. Этот ритуал длится ровно столько, сколько предписано преступлением.

Пример: Джеймс собирается вломиться в любимый ювелирный магазин Князя, но знает, что это место было объявлено для Сородичей запретным. Поэтому он решил подставить Малкавиана Грегора. Ранее Джеймс украл куртку, которую обычно носит Грегор, просто на случай, если бы ему захотелось использовать этот ритуал. Теперь он его использует. Он бросает Внешность+Хитрость и получает 3 успеха. Теперь каждый, кто увидит и услышит его, будет думать, что это Грегор.

Анти-Ритуалы

Большинство Анархов презирают знание Тауматургии, рассматривая её как грубую попытку Фашистов Тремер и их буржуазных союзников превратить мистицизм в жёсткий, нетворческий арсенал средств уничтожения. Вместо этого, эти контр – Тауматурги разработали анти – ритуалы. Они разработали эти таинственные церемонии, чтобы притупить могущество Тремеров, оставив тех слишком испуганными и ошеломлёнными для каких – либо действий. Эти анти

– ритуалы были собраны в тайно изданной книге «Великий Сборник Дискордианского Движения» Омара Воронья Роща Хайяма, который по мнению многих был анархом и анти – анархом (анти-анти-анархом). Вот выдержка из Стигийского тома.

Удивительное Заклинание

В 1968 студенты и рабочие Франции восстали и почти свергнули правительство.

Хотя Эпоха чудес давно закончилась, волей случая кто-то где-то иногда пробуждается от своего сонного подчинения и навязчивого потребительства, даже если ненадолго. Такие редкие случаи под названием «революция» считаются самым настоящим неподдельным Чудом, после расследования и выдачи удостоверения Полупаханом Ада нашего Легиона Динамического Раздора.

Наше исследование показало, что в 1968 году восстание студентов/рабочих было вызвано могущественным волшебником в Фатиме. Он совершил это чудо при помощи кипячёния летучих мышей, опуская их крылья в святую воду из Лурда и интонируя тайное заклинание. Мы смогли разобрать только одно упущенное главное слово:

«Два, четыре, шесть, _____;

Разрушим государство!»

После распевания этой мантры 23 раза, наш таинственный маг выпил суп из летучих мышей и полетел на метле в Париж, после чего овладел Даниэлем Кон-Бендитом для наблюдения и критики (в нео-марксистских терминах) общественных результатов его тайной работы.

К сожалению, Французская Коммунистическая Партия рассматривает магию как декадентскую буржуазную науку, поэтому (от имени рабочих и крестьян всего мира) они прервали это чудо, приняв и отдав обратно власть

Президенту Франции Деголю.

Глава Четвёртая: Война!

Но! твоя ужасающая империя Хаоса восстановлена:
Твои губительные слова гасят свет;
Дай твою руку великий Анархист! пусть занавес падёт,
И вселенская тьма похоронит всё.
– Alexander Pope, «Dunciad»

Улицы в Огне

Страсти кипят и в конце концов кто – то заходит в своём упрямстве слишком далеко – и начинается война. Партизанская борьба между Анархами и Князем часто смертельна, но это ничто, когда они наконец вступают в открытый и затяжной конфликт. Тогда никто из Сородичей не будет в безопасности. Во время войны останется лишь несколько нейтралов. Те, кто не выбрал сторону, прилагают все усилия, чтобы исчезнуть, в то время как противники бегут по улицам, залитыми реками крови, но их бегство часто бесполезно. Война Анархов – революция для всех.

Тактическая Карта Города

В случае открытой войны, Рассказчик должен знать свой город. Задача Рассказчика – играть за одну из фракций: Князь и его выводок против игроков Анархов или городские Анархи против Князя и Персонажей, защищающих город от мятежных выскочек.

Вампир – повествовательная игра, но чтобы сделать её правдоподобной (с

добавлением драмы), Рассказчик должен знать расклад сил. Первое, над чем он должен подумать – общая стратегия: Как Князь или Анархи будут реагировать на нападение другой стороны? Каким образом рассматриваемая сторона намерена подавить и навсегда положить конец оппозиции? Кто в этой войне их Союзники и Слуги? В каких частях города они сильнее или слабее?

Тактики Вампирской войны может быть запутанными, но всегда помните – не позволяйте тактике мешать драме истории. Тактики должны дополнять её. Тактики должны быть частью тона повествования, а отыгрыш гнусностей должен быть ядром истории.

Карты

Всем рекомендуется получит копию карты города, на которой будет вестись война. Цветные метки могут использоваться для того, чтобы очертить территории и оплоты врага. «Офис» Князя, где он обычно устраивает аудиенции своим Союзникам, а также смертным и Сородичам. Это должно отображаться на всех картах.

Личная карта Рассказчика должна быть более подробной, чем у игроков, ибо только он знает всю картину событий. Карты игроков должны предоставлять информацию,к оторую они и так знают, если только они не работают на Князя и он не заполнил их карты множеством секретов. Однако даже Князь не может знать всего, что происходит в его городе (особенно на территориях Анархов).

Используя карты, обе стороны могут придумывать планы сражений, указывая, где будут расположены их Слуги и где будут происходить события. Если это запланированная война, а не просто выплеск открытого насилия, то у обеих сторон должны быть рации, чтобы передать результаты сражения в штаб или другим союзным группам. Чтобы настроить радиовещание, может понадобиться Способности к электронике. Таким образом, вы сможете вещать

на нужной частоте, которую не сможет прослушать враг.

Армия

Несомненно, в распоряжении обеих сторон есть Слуги и Союзники. Чаще всего война начинается смертными слугами, и заканчивается, не привлекая внимания человечества. В прошлом Анархи маскировали свои войны под студенческие демонстрации, профсоюзные волнения и расовые беспорядки.

Князь использует свой самый ценный и мощный инструмент: полицию. Князь будет безнаказанно их использовать, а заботиться о законности будет позже. Рассказчику стоит подумать, сколько власти над полицией имеет Князь. Шефы и руководители полицейских участков – самые ценные Слуги во время войны, ибо они управляют массой офицеров полиции. Силы Внутренней Безопасности в этой ситуации мало что могут сделать – бои обычно заканчиваются раньше, чем они вмешаются.

Рассказчик должен знать о подготовке Князя к войне. Если Князь является главной силой в конфликте (как это часто бывает), то Рассказчику необходимо спланировать то, что он будет делать с полицией и другими его смертными пешками. Чикаго 68 – ого года является ярким примером Князя, сделавшим первый шаг против Анархов. Полиция жёстко ударила по ним, а потом окружила. Шрамы и последствия одного только этого инцидента создали множество Анархов в городах, далёких от Чикаго.

Война и Отыгрывание Группы

Игроки по обе стороны конфликта могут иметь Слуг, которых они могут использовать во время войны. Они отправляют Слуг в ситуации, на разрешение которых у них не хватает времени. Как Рассказчик может это воплотить? Он может выбрать один из двух способов: Отряд или Тактика.

Отряд

Используя способ «Отряд», игроки отыгрывают их персонажей Слуг. Это может быть освежающим изменением, которое выявит различные точки зрения на раздираемый войной город. Если Анархи посылают своих гулей чтобы поизматывать над полицией Князя, то пусть игроки отыграют своих гулей, старающихся занять полицию работой не будучи при этом убитыми или арестованными. Здесь игроки могут отдаться безбашенному веселью, поскольку они не склонны сильно беспокоится о здоровье вторичного персонажа. Рассказчик не должен позволять игрокам относиться к своим гулям как к камикадзе – поэтому ему не надо бояться проводить броски на Самоконтроль или Смелость, модифицированные, конечно же, Узами Крови.

Если у игроков нет гулей Слуг, есть ещё один вариант – отыгрывание их смертных Контактов или Союзников. Если Анархи убедили своих друзей – террористов бросать бомбы в Муниципалитет – пусть игроки Анархов это отыграют! Возможно коровы не знают, что они марионетки в вампирской войне – но они очень быстро это выяснят, когда их обнаружит и размажет по асфальту выводок Князя.

Рассказчик не должен бояться, что эти побочные главы наберут много жертв. Если в миссии Персонажей, Слуги или Союзники в итоге оказываются тяжело ранеными или убитыми, Персонажи должны сделать бросок Человечности, чтобы увидеть, страдают ли они от угрызений совести за безжалостное использование других.

Управляя в главах отрядами, Рассказчик должен помнить, что они – просто главы, а не вся история. Действие всегда должно возвращаться к главным Персонажам. Главы с отрядами должны быть отыграны с бешеной скоростью – идёт война! У отряда не должно быть шанса сделать тщательно разработанный план или расширенные действия – у них есть дело и они должны

сделать его сейчас.

Тактический Метод

Другой метод управления Слугами – Тактический. Это для тех случаев, когда Рассказчик не хочет «вырезать» управление отрядами из основного действия. Этот метод включает в себя создание простых «Листов Персонажей « для групп, которых игроки (и Князь) используют друг против друга.

У групп почти такие же статистики, что и у Персонажей: Имена, Натуры, Маски, Добродетели, Способности и Дополнения. Вместо полного спектра Атрибутов, у групп есть Физические, Социальные и Ментальные показатели.Также у них нет Силы Воли или Человечности. Группы оцениваются по тому, кто ими управляет и их военному снаряжению. Каждая вовлечённая в войну группа должна быть описана Рассказчиком. Какие – либо действия между этими группами решаются простыми бросками кубиков, а результаты предоставляются в форме вспомогательной информации.

Определённое снаряжение увеличивает количество кубиков для группового броска. Пистолеты прибавляют 1, винтовки – 2, обрезы и автоматы – 3. Ножи дают 1 дополнительный кубик при броске Холодного оружия, а мечи – 2. Кастеты дают 1 кубик при броске Ближнего боя.

Результаты боя между группами требуют истолкования Рассказчиком. Результат определяется достижением определённого количества успехов одной из групп. Какая группа первой достигнет нужного количества успехов – та и победит. Интерпритация способа их победы зависит от Рассказчика. Полиция редко стреляет на поражение; если они победят, то успешно подавят и арестуют группу.

Однако террористическая организация может быть более жестокой. В этом случае Рассказчик может решить, что каждый успех убивает одного из

членов вражеской группы. Таким образом они могут проиграть и всё ещё вызывать потери.

Пример: Полицейские Силы Брисбена (Офицеры Полиции В Форме). Это средне – статистическая группа полицейских в форме в этом городе. Количество: от 3 до 10 (поднимите статы, если их больше, чем 10). Натура: Судья, Маска: Смотритель. Атрибуты: Физические 3, Социальные 3, Ментальные 2, Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 3, Смелость 3. Способности: Драка 3, Запугивание 3, Лидерство 3, Знание Улиц 2, Вождение 2, Огнестрельное Оружие 3, Холодное Оружие 2, Безопасность 3, Расследование 2, Правоведение 2, Знание Местности 3. Дополнения: Союзники 4, Контакты 3, Влияние 3, Ресурсы 2. Контролирует: Князь Людвиг. Снаряжение: .38 Револьверы, Дробовики, Средства Радиосвязи, Полицейский Патрульный Автомобиль.

Пример: Чёрная Освободительная Лига (Black Liberation – подпольная чёрная националистически – марксистская боевая организация, действовавшая в США с 1970 по 1981г). Количество: 7. Натура:

Мечтатель, Маска: Браво. Атрибуты: Физические 3, Социальные 2, Ментальные 2. Добродетели: Сознательность 2, Самоконтроль 2, Смелость 5. Способности: Драка 3, Запугивание 4, Хитрость 3, Знание Улиц 4, Огнестрельное Оружие 3, Подрывные Работы 3, Политика 1. Дополнения: Контакты (Чёрный Рынок)1. Контролирует: Анарх Эрл. Снаряжение: Узи, Молотовы, С – 4 и старый помятый фургон.

Пример Тактического Решения: Анарх Эрл контролирует в центральной части города небольшую группу воинствующих радикалов Чёрной Освободительной Лиги. Он направляет их взорвать дом судьи, заранее зная, что это привлечёт внимание полиции. Таким образом он отвлекает их до того момента, когда Эрл соберётся нанести удар.

Фактически Рассказчик управляет нападением Эрла, используя отыгрыш

роли (Эрл – Персонаж игрока). Далее Рассказчик решает, что Ч.О.Л. нападают при помощи Тактического Метода. Полиция Брисбена будет пытаться остановить «бомбистов».

Рассказчик решает, что для победы одной из сторон достаточно пяти успехов. Он бросает Физические+Огнестрельное оружие Полиции Брисбена (прибавляя 1 кубик за их пистолеты) против Физические+Огнестрельное оружие Ч.О.Л.(плюс 3 кубика за их автоматы). Для обеих сторон устанавливается сложность 6. Полиция набирает 5, в то время как Ч.О.Л. набирает 2. В итоге у полиции остаётся 3 успеха. Следующий ход: полиция снова получает 5, в то время как Ч.О.Л. набирает 3. В итоге у полиции остаётся 2 успеха. Это означает, что Полиция Брисбена получила (в общей сложности) необходимые 5 успехов – они победили.

Вечером того же дня Эрл выясняет у своего информатора, сработала ли его тактика. Он узнаёт, что Ч.О.Л. были схвачены полицией после поджога лужайки судьи (по крайней мере они смогли отвлечь внимание от Эрла).

Эта система может использоваться для действий любых групп, а не только для боевой обстановки. Князь может заставить полицию искать Слуг Анархов: Ментальные+Расследование (или Знание Улиц). Анархи могут приказать своим террористическим группам, чтобы те пугали население в зданиях: Социальные+Запугивание. Князь может заставить полицию распугать Террористов Анархов: Социальные+Запугивание полиции против Ментальные+Смелость террористов. Эти правила сделаны для того, чтобы быстро определиться с действиями массовки на заднем плане. Альтернативный ответ Рассказчика: «Ну,полиция действовала жёстко и поэтому все студенты отступили и вернулись домой, оставив свои плакаты на газоне кампуса». Используя эту систему, он бросает Социальные+Лидерство полиции против Ментальные+Самоконтроль студентов, чтобы посмотреть, повлияет ли на них

авторитарный голос разума.

Также с помощью этой системы, во вне военное время могут быть решены различные игровые ситуации между группами. Эта система даёт группам расширенные действия. Студенческий Кружок Распространения Анархии должен сделать бросок расширенного действия – Социальные+Хитрость (или Запугивание) для того, чтобы убедить Студенческий Совет в том, что они нуждаются в большем финансировании. Домохозяйки Против Компьютерных Игр (Д.П.К.И.) должны бросить расширенный бросок Социальные+Влияние, чтобы запретить ролевые игры в средних школах (Князь боится, что одна из игр нарушает Маскарад).

Узы Крови или вампирские Доминирование и Присутствие могут временно изменить показатели группы. Если группа атакует из – за того, что им приказали Доминированием, то прибавьте [это] к их запасу бросков на бросок Храбрости. Если они под эффектом Присутствия, то добавьте [это] к их запасу бросков на броски против ментального воздействия, когда они будут сопротивляться любым попыткам вынудить их придать свой вампирический объект восхищения.

Рассказчик не должен позволять этой системе вторгаться в отыгрыш Персонажей; она применяется к второстепенным действиям, а не к действию основной истории. Если результаты вступают в противоречие с историей, то Рассказчик может свободно изменять или игнорировать их. Эти правила призваны дополнять игру, а не превозмогать.

Перевод: СТРАННЫЙ

Декларация Войны

Когда закон нарушен

Как далеко ты зайдёшь?

Подстрелен на тротуаре

Или ждать в камере смертников

– The Clash (одна из первых и наиболее известных групп – исполнителей панк – рока), «The Guns Of Brixton»

Кто-то должен начать войну. Это будет Князь или Анархи? Как правило, тот, кто начинает первым, имеет элемент неожиданности.

Если Персонажи начинают конфликт, то у них есть преимущество – они первые, кто собирают силы. По сути это может испортить сюрприз, особенно если они собирают силы со всех концов города. Когда Князь начинает вызывать полицейские патрули в определённый участок, Анархи начинают нервничать. Чтобы осторожно переместить свои силы, воюющая сторона должна бросить Манипуляция+ (уместно Дополнение Союзники или Слуги) (сложность восемь).

Число успехов+сложность – вот что должна выбросить другая сторона, чтобы заметить движение. В качестве дополнительной Способности может быть использована Хитрость. Другая сторона бросает Восприятие+Знание Улиц (или Контакты, если у них есть кто – нибудь в нужных местах). Один успех означает, что противники заметили одну вещь (например большую активность полицейской группы). Три успеха означают, что они заметили активность выводка Князя (они явились на сбор в офис Князя). С пятью успехами они понимают, что война неизбежна(проговорился кто – то из сторонников Князя).

Если Анархи захотят начать войну, Князь сможет обнаружить это с

помощью нескольких методов. Если у него есть «кроты» в подполье Анархов, то он узнает это от них. Немало подхалимов со всего города могут просто прийти к нему и рассказать о активности Анархов. Если Князь захочет специально проверить активность Анархов, то он должен будет бросить Сообразительность+Знание Улиц или Секреты Города. Если у него есть подходящие Контакты (а у большинства Князей таковые есть), то он может сделать бросок Хитрость+Лидерство или Запугивание (в зависимости от выбранной манеры общения с Контактом). Этому можно противодействовать (например, если Анархи перемещаются скрытно) – они бросают Сообразительность+Хитрость. Если они набирают больше успехов, чем Князь, то им удаётся скрыть от него свои планы войны.

Беспорядки

Беспорядок – непревзойденная высота
Беспорядок – посылает ваши нервы в небо
Беспорядок – правильная игра в их руках
Завтра ты бездомный
Сегодня вечером это взрыв.
– Dead Kennedys, «Riot»

Беспорядки на улицах Готик – Панк мира Вампиров чаще всего означают, что Восстание Анархов в разгаре. Человечество вполне способно разжигать беспорядки самостоятельно, но Анархи почти всегда используют массовые беспорядки в качестве оправданий собственного насилия.

Подстрекательство К Беспорядку

Породить небольшой беспорядок не так уж и сложно, а вот создание масштабного гражданского волнения обычно требует закладывания некоторых основ социальной напряжённости. При подготовке войны Анархи используют этот способ: они создают напряжённость в отношениях между населением и полицией. Доминирование над полицией позволяет Анархам организовать расовые инциденты или случаи жестокости полицейских по отношению к невинным гражданам.

Анархи пытаются разместить Слуг среди недовольного смертного населения, направляя их на тех, кто находится в лучшем положении для подстрекания к беспорядкам (разумеется, когда придёт время). Профсоюзные лидеры, харизматические и идеалистические студенты или лидеры этнических групп в трущобах – все они любимые цели для контроля Анархов. Когда будет объявлена война, они подстрекут местное население для помощи в борьбе. Князь тоже может спровоцировать эти беспорядки и все выше перечисленные смертные попадут под его влияние. Обычно Князь будет подстрекать на восстание управляемые Анархами группы – как оправдание прямого нападения на них.

Подстрекательство беспорядков требует использование Слуг или Союзников и броска Харизма+Лидерство (или Публичное Выступление) (сложность 10). Трудность понижается в зависимости от уровня волнения. Например, если избиение на расовой почве – трудность для разжигания расового беспорядка падает до 7 или восьми. Распространённые случаи мошенничества на выборах могут снизить сложность до 6. Три успеха вызывают беспорядок в одной области, в котором участвует одна группа людей. Пять успехов заставляют его быстро распространяться на другие группы и улицы города. Неудача означает, что вместо ожидаемого эффекта, группа

поворачивается против подстрекателя. Группа может сделать только одну попытку.

Этому броску очень может помочь вампирская Дисциплина Присутствие. Каждый уровень [Дисциплины] уменьшает сложность [для обладателя Присутствия] на единицу, а для попыток остановить восстание – точно так же увеличивает, если только к спокойствию не призывает сам вампир с Присутствием.

Но прекратить беспорядок сложнее, чем начать его. Иногда всё становится из рук вон плохо у обеих сторон и тогда вампиры завязывают с борьбой, чтобы сохранить землю под собственными ногами, вместо того чтобы вырывать её из под друг друга. В Европе происходило множество случаев, когда вампирские войны выходили из – под контроля и обе стороны несли неожиданные потери. Подавление бунта является расширенным действием. Бросается Харизма+Лидерство (или Публичное Выступление) (сложность восемь). Десять успехов необходимо для мирного усмирения толпы (1 бросок за час). Группа может сделать максимум 3 броска. Любой провал означает, что насилие оборачивается против Персонажа; не исключена возможность скорого старомодного линчевания.

Если противники всё ещё используют своих Слуг для подстрекания толпы, то бросок будет противопоставленным. Присутствие понизит сложность броска на единицу за каждый уровень дисциплины. Доминированием можно остановить отдельных личностей, но, если только у вас нет 7 – го уровня (Власть над толпой), то в подавлении восстания Доминирование Вам не пригодиться. Любой провал во время этого броска означает, что бунт вышел из – под контроля и персонаж уже не сможет вновь попытаться контролировать его.

Перевод: СТРАННЫЙ

Полиция Противодействия Уличным Беспорядкам

И любой придурок знает, что собаке нужен дом,
Укрытие от свиней в полёте.
– Pink Floyd, «Pigs»

Правительства вкладывают большие суммы денег в оружие – для контроля и управления, а полиция имеет большой и эффективный арсенал для борьбы с беспорядками. В современном мире Готик – Панка, массовые беспорядки становятся всё более распространёнными, хотя, насколько это связано с Сородичами остаётся загадкой. Человечество по всему миру уже достал статус – кво и они вышли на улицы, чтобы доказать это; недавние примеры: Лос Анджелес, Панама и Бразилия. Независимо от того, кто организует эти беспорядки, Анархи будут использовать их для прикрытия собственных кровавых восстаний.

Протестующие будут иметь дело с полицией противодействия уличным беспорядкам и рано или поздно в их карьерах, каждому Анарху придётся узнать об оружии, пускаемом в ход против них. Обычно для разгона толпы и подавления беспорядков полиция выбирает один их трёх видов оружия: слезоточивый газ, резиновые или пластиковые пули, водомёты.

Слезоточивый газ является наиболее распространённым газом, используемым полицией против граждан. Канистра газа выпущенная из специально спроектированного оружия разрывается при столкновении, быстро распространяя газ по воздуху. Газ распространяется со скоростью 2,8 м за ход. При условии сильного ветра, она может быть увеличена до 5,6 м за ход. Иногда канистры бросают обратно в полицейских. Если они не носят защитную

одежду, то у них могут возникнуть проблемы. Это потребует броска Ловкость+Метание (для движущихся целей – сложность 6, а для поражения площади – 4). Поэтому современные канистры часто делают рассыпающимися на части, чтобы бунтующие не кинули их обратно. Иногда с газом разбрызгивается краска и благодаря этому, бунтовщики могут быть идентифицированы, а в последствии окружены полицией.

Резиновые пули используются (особенно в Европе, Ирландии и Ближнем Востоке) против особо воинственных бунтовщиков. Как правило это непроникающие резиновые пули, разработанные для того, чтобы сбить с ног цель. Они оставляют синяки,а на близком расстоянии могут сломать кости или даже убить. Особый тип оглушающих боеприпасов «Экспансивные пули» – снаряды, которые деформируется в полете и при ударе сталкиваются с целью более широкой поверхностью. При попадании такая пуля наносит цели 2 кубика урона. Число успехов для попадания не влияет на кубики повреждений. Персонаж, получивший повреждения должен бросить Ловкость+Атлетизм (или Акробатика), чтобы остаться на ногах (сложность равна успехам повреждения+3). На чрезвычайно близком расстоянии количество кубиков повреждений должно быть увеличено на 2-3 кубика.

Водомёты являются ещё одним средством разгона беспорядков; как правило их применяют с вершины бронированного автомобиля. Их дальность где-то 30 метров, но они могут сбить с ног почти любого. Они не наносят никаких повреждений, но каждый на пути струи обязан сопротивляться броском Ловкость+Атлетика (сложность 7), чтобы струя не сбила его с ног. Предполагается, что у водомёта есть постоянные 5 успехов для сопротивлениям этим действиям.

Во время бунта, мало кто из полицейских полезет утихомиривать обозлённую толпу без средств защиты. Спецобмундирование – это обязательная вещь для полицейского ночной смены в городе Анархов. Наиболее

распространённая форма защиты – бронежилет, шлем и иногда пуленепробиваемый пластиковый щит.

Бронежилеты бывают различных размеров, масс и типов – и для различных клиентов: от боевых частей до шпионов.

Полицейский Кевларовый Бронежилет – Немного объёмистый бронежилет, но может быть спрятан под тренчкотом. Это добавит 1 кубик на поглощение обычных атак (кулаки, дубинки), но и 3 против пуль. Сложность всех бросков на Ловкость, сделанных его владельцем, увеличивается на 2. Если используются необязательные правила удара по территории, то жилет прикрывает только грудь и плечи.

Армейский Бронежилет – Объёмистая куртка, которую невозможно скрыть под пальто. Он добавляет 2 кубика на поглощение обычных атак и 4 – против пуль. Штраф к Ловкости 3. Прикрывает только грудь, плечи и руки.

Кевларовая Майка – Она представляет интерес для шпионов и секретных агентов, ибо он лёгкий и может быть скрыт под свитером. Он добавляет 2 кубика на поглощение повреждений от пуль. Нет штрафа к Ловкости. Она прикрывает только грудь и плечи.

Шлем Боевой/Для Подавления Беспорядков – Защитный шлем разработан для защиты пользователя от пуль. Он добавляет 2 кубика на поглощение повреждений от обычных ударов по голове и 5 – от пуль. Прикрывает только голову. Полицейская версия плексигласовой панели на лице даёт 2 кубика против пуль. Сложность бросков Восприятия (у данного владельца) увеличивается на 2.

Надев вместе все части броне – костюм, вы получаете самый высокий штраф к ловкости; штрафы не складываются. Кроме того выстрелы бронебойными отнимают от бронезащиты 4; они пробивают многие полицейские или армейские бронежилеты. Однако бронебойные патроны

отнимают пункты брони только у бронезащиты, не оказывая влияния на эффекты Выносливости или Стойкости.

Полицейский Щит – прозрачный щит, сделанный из высокопрочного пуленепробиваемого пластика; чаще всего на нём бывает эмблема полицейского спецназа. Использование щита требует способностей Фехтования или Щит. Щитом можно прикрываться от оружия дальнего боя – вроде пуль и стрел (сложность к навыку дальнобойного оружия противника+4). Щит также можно использовать в качестве брони, если используются правила удара по территории. Любой удар по руке, держащей щит, должен сначала пройти через щит, независимо от того, был ли бросок на парирование успешным или нет.

Полицейский щит добавляет 3 кубика против обычных атак и 5 против пуль. Также Персонаж может объявить, что он прикрывает щитом какое – то конкретное место, чтобы добавить защиты имено этому участку (тела); такое действие сводит на нет способность парирования атаки. Пример: Каррус, держа взятый на улице щит, заявляет, что он держит его перед грудью для защиты от деревянных стрел охотников, которые внезапно появились посреди беспорядка. Также он не может использовать его для парирования атак.

Новая Вторичная Способность: Парирование Щитом

Эта древняя Способность редко встречается среди Новообращённых вампиров. Хотя по улицам до сих пор ходят мертвецы, щеголявшие щитами еще среди легионов древнего Рима. Некоторые полицейские будут обучены применять их. При парировании бросается Ловкость+Щит, также, как и при блокировании рукопашных атак (сравнивается с успехами атакующего). Хотя бы один успех означает, что в броске на поглощение урона полный рейтинг брони щита прибавляется к Выносливости. Щит часто используется в сочетании с Навыком Холодное Оружие.

Перевод: СТРАННЫЙ

Орудия Для Подавления Бунтов

Название	Калибр	С ложность	Дальность (м)	Урон	Темп Стрельбы	Магазин	Скрытое Ношение
Smith&Wesson No.20 Shoulder Gas Gun[1]	37мм	5	137,1	от газа	1	1	Нет
Federal Riot Gun[2]	37мм	5	99,7	от газа	1	1	Нет
MM1 Multi-Round Projector Launcher[3]	37мм / 40 мм	6	99,7	от снаряда	1	12	Нет
Schermuly Multipurpose Gun[4]	37мм	5	149,9	от газа	1	3	Нет
Arwen[4]	37мм	5	109,7	от газа	1	5	Нет
Stopper[5]	37мм	7	109,7	3	1	1	Нет
TRGG Portable Irritant Agent Projector[6]	отсутствует	7	20,2	отсутствует	1	15-20	Нет

1. Специальный Снаряд: Номер 14 Голиаф: комбинация газ/оглушение: 2 кубика повреждения каждому, кого заденет; Эффект Взрывной Волны 7.

2. Специальный Снаряд: Federal SKAT: газовые гранаты, которые рикошетят и вращаются на месте (чтобы схватить Ловкость+Атлетизм; сложность 9).

3. По внешнему виду напоминает Пистолет-пулемёт Томпсона. Может стрелять широким спектром боеприпасов: газ, резиновые пули, дымовые шашки, картечь, патроны со стреловидными поражающими элементами и зажигательными или взрывчатыми снарядами.

4. Британские полицейские гранатомёты.

5. Южноафриканское оружие, стреляющее с большой силой полицейскими пулями.

6. Используется в Германии. Немного напоминает двухбаковый огнемёт. Носится на спине. Он распыляет слезоточивый газ(или любой другой) и полностью заполненый весит 20,6 кг.

Партизанская Война

Основная штурмовая тактика вампиров – это партизанство и мало кто преуспел в ней лучше Анархов. Часто Князю сложно понять стратегию Анархов из-за их казалось бы случайных и бессмысленных действий. Конечно, цель всего этого – быстро двигаться и не позволить им догадаться, что ты намереваешься сделать. Вот как выживают Анархи.

Запугивание Врагов

Партизанская война может быть использована не только для добивания врагов, но и для вселения страха в их сердца. Если Каинит достаточно испуган, он может отступить из – за страха за свою окончательную жизнь. Эту тактику часто применяют для того, чтобы загнать ненадежных союзников Князя в убежища, тем самым освободив поле боя для Князя и Анархов.

Многие из таких методов, как например натравливание охотников на врагов, является опасным не только для целей, но и самих Анархов. Улицы опасными для многих, если скормить знающим охотникам подсказки о вампирской активности. Натравив Люпинов на охваченный войной город, можно получить невероятно разрушительный эффект...хотя и самим Анархам придется подождать ухода оборотней, прежде чем продолжить свои действия. Обнаружение убежищ и оставление наглядных подтверждений подобных сведений будет вселять ужас во многих Каинитов.

Рассказчик может определить размах и общие эффекты Компании ужаса проводимой лидерами Анархов (бросается Манипулирование+Запугивание) против Сообразительность+Смелость жертвы. Как правило, это расширенное и противопоставленное действие (как армрестлинг), с достижением одной из сторон определённого числа успехов. Чем больше успехов наберёт сторона Анарха, тем больше будут испуганы жертвы и следовательно – меньше вероятность каких – либо действий против Анархов. Чем больше успехов

получат жертвы, тем меньше они будут уважать Анархов и тем больше они будут согласны помочь Князю в уничтожении угрозы Анархов. Если была использована удачная тактика, то она должна быть отыграна в режиме истории вместе с Рассказчиком, позволившим сделать бросок.

Подставляем Князя

Анарх может попробовать ложно обвинить Князя, пытаясь обернуть его союзников против него самого. Чаще всего это достигается посредством использования Доминирования на Слугах Князя (в частности полиции). Натравливание полиции на друзей Князя может породить подозрение и ненависть, а другие будут считать, что именно он стоит за нападениями. Особенно Анархам нравится обращать Примоген против Князя. Однако, если член Примогена поймёт, что им просто манипулируют Анархи, то он может стать ещё более опасным противником, чем Князь.

Одной из подстав является создание иллюзии того, что Князь правит посредством ужаса и репрессий; это чаще всего используется, чтобы переманить на свою сторону нейтралов. Вот те кланы, которые являются наиболее вероятными целями для этой тактики: Бруджа, Гангрел или Малкавиан. Однако Князь может дать отпор, используя те же действия против Союзников и Слуг Анархов.

Гражданская Война

Используя приведённые выше тактики, вы сможете спровоцировать гражданские войны между кланами. Это приведёт к трёхсторонней войне в городе: учавствуют Анархи, Князь и разъяренные кланы. Остальные фракции, такие как Шабаш или Сетиты, могут поучавствовать в этом действе, разжигая четырёх или пяти – сторонние гражданские войны.

Камарилья потеряла Детройт в пятисторонней войне за контроль. Всё началось типично: спор Анарха с Князем привёл к полномасштабной войне между Анархами, Князем, Примогеном Камарильи, Сетитами и Шабашем. После того, как кровавое насилие закончилось, остался только Шабаш, а все остальные Сородичи были уничтожены. Шабаш смог победить только из – за жёсткой преданности секты.

Слуги других Сородичей использовали Доминирование так много раз и на такое количество различных вампиров, что никто не знал, кому предан данный гуль или какой фракции служил данный смертный.

Однако до сих пор участниками большинства войн являются исключительно Анархи и Князь. В военное время основной проблемой как Князя, так и кланов, является защита маскарада. Если его святость окажется под угрозой, они выступят против Анархов. По этой причине Анархи также делают все возможное для защиты Маскарад. Многие Анархи понимают, как трудно будет управлять захваченым городом, если бы местные коровы узнали о их существовании.

Охота На Старейшин

Лужа крови
И плавающие части тел
Могут заставить меня ухмыльнуться.
– Ice-T, «Pulse of the Rhyme»

Война даёт Анархам шанс выследить своих врагов и убить их, не опасаясь возмездия – на войне все средства хороши. Одна из основных причин, по которым Анархи обычно не предпринимают прямого похода на своих врагов, это опасение, что это может начать войну. Если война уже началась, то они

вполне смогут получить от неё столько, сколько смогут. По этой причине они вываливают на улицы, чтобы преследовать заебавших их Старейшин.

Поиск Убежищ

Во время войны самые старые (и умные) вампиры не выходят на улицу, оставляя сражения своему потомству или Слугам. По этой причине Анархам нужно знать расположения убежищ Старейшин. Если местоположения убежищ неизвестны, то Анархам придётся провести разведку (в мирное время это излюбленная активность Анархов).

Если Персонаж Анарх, то поиск убежищ лучше всего производить в рамках истории. Они должны самостоятельно выяснить, где скрывается «этот проклятый Вентру». Знание территорий, на которых часто появляются их враги, может помочь с поиском первой подсказки, а остальное зависит от игроков. Во время поиска, Рассказчик может позволить искателям использовать свои навыки. Искатели бросают Сообразительность+Секреты Города (сложность 10). Один успех даёт Персонажам общее представление о территории, например об окрестностях (например: Brooklyn Heights *(от переводчика – Исторический район Бруклина)*). Два успеха позволяют Персонажам сузить поиски до 2-3 кварталов. С тремя успехами они узнают точное местоположение. Каждый дополнительный успех выдаёт расположение запасных убежищ вампира.

Таким образом, в военное время Анархи систематически уничтожают большую часть Сородичей города. Их убийство, как бы то ни было, не всегда желательно. Иногда Анархи предлагают загнанному в угол вампиру выбор – помогать им против Князя или выкупить своё существование. Это может значительно помочь Анархам с инсайдерской информации и даже привести их к секретному убежищу Князя для финальной схватки в его гостиной. По сути, последний вариант наибольшие желателен для нейтральных Сородичей,

которые хотят поскорее покончит с борьбой.

Сражения с Юстициариями и Архонтами

Когда вспыхнет война, то скорее всего Юстициарии прибудут в город так быстро, как только возможно – разумеется, после отправки его Архонтами. Если в течении некоторого времени в городе слишком жарко (до фактического начала войны), то вероятнее всего к этому моменту Архонты уже будут в городе.

Архонтов следует оставить в покое, если цель войны – заставить Князя отвалить от Анархов или если Князь сам начал войну. Таким образом, если станет ясно, что Анархи действовали в целях самообороны, то Юстициарий может стать менее жёстким и даже может выступить против Князя. Если Анархи хотят раз и навсегда захватить город с помощью войны, то в таком случае уничтожение Архонтов и их хозяина Юстициария необходимо для уверенности в том, что их правосудие не состоится никогда, а также отпугнёт им подобных.

Обычно появляясь где-либо, Юстициарии создают пульсацию в мире Сородичей. Всегда находясь в курсе событий, вы сможете получить ключ к их местонахождению. Во время открытой войны они могут бродить по улицам, ища прямую конфронтацию с Изгоями. Найти их расположение, если это не является очевидным, требует броска Сообразительность+Знание улиц (трудность варьируется в зависимости от того, насколько в данной области суров Закон).

Если они спрятались и не проявляют себя, то они должны быть найдены так, как описано выше. Если они пытаются скрыть свои действия, то трудность становится восемь или 9. Если их деятельность неизбежно повлечет за собой сплетни, например поднимет на уши местный Клуб Сукуб, тогда сложность будет 5.

Как только вы их обнаружите, вы поймёте, что они нелёгкая добыча. Их поколения и лет нежизни достаточно, чтобы убедиться, что они хороши в том, что делают. По этой причине Анархи обычно используют грязные приёмы – натравливают на них охотников на ведьм или Люпинов.

Уничтожение Князя

Я слышу грохот большой машины
Два мира, и между ними
Горячий металл и метеорит
Я слышу падение империи
– Sisters of Mercy, «Lucretia My Reflection»

Для большинства Анархов это главная цель. Уничтожение Князя принесёт период хаоса, тем самым позволяя Анархам удерживать свою власть над большей частью города.

Обнаружение Князя в военное время зависит от того, как он действует. Выйдет ли он на улицы, пытаясь уничтожить Анархов своими руками или же он сидит в своём убежище, оттуда дёргая за ниточки войны? Он наверняка окажется там, где его не ожидают увидеть. Поиск Князя требует броска Сообразительность+Знание Улиц (Сложность определяет Рассказчик; Она зависит от деятельности Князя. Если он со своим выводком прочёсывает окраины, то сложность только 3. Если он остаётся в машине (пуленепробиваемой конечно же) и беспорядочно разъезжает, дабы избежать обнаружения, то сложность 9).

Чтобы взяться за Князя, сперва нужно победит его выводок. Сразиться с

Князем один на один не так уж и легко, если он конечно сам этого не захочет. Для отвлечения его выводка используются Слуги. И лишь затем лидер Анархов может бросить своих последователей на выводок Князя. Тем не менее, Князь – это Старейшина, и соответственно жёсткий. Лучшим оружием молодых Анархов против Князя являются их энергия и непоколебимая решимость вкупе с потоком нигилизма. Скорее всего Князь будет сражаться в обороне, в то время, как Анархи бросят в бой всё, что у них есть. Победят лишь самые лучшие Юнцы.

Когда Уляжется Пыль

Познакомьтесь с новым боссом

Таким же, как и старый

– The Who, «Won't Get Fooled Again»

В конце концов всё начнёт стихать, хотя иногда война может закончится либо нытьём, либо ударом. Кто выстоит, то и получит город. Обычно войны заканчиваются ничем и никто толком не знает, кто победил. Но проходит несколько лет и снова появляется стабильная политическая опора. Однако, если она была уничтожена, то снова может начаться длительный период борьбы за престол.

Если Анархов много и они достаточно сильны, как в Калифорнии, они могут взять бразды правления в свои руки и установить свою собственную форму правления, похожую на традиционную монархию Камарильи. Их лидер может назначить себя Князем и начать вести дела как обычно. Как правило, это раздражает его последователей. И достаточно скоро появится другое Движение Анархов, которое займёт место предшественника.

Многие фракции в городе рассмотрят такой переворот как возможность

для захвата власти. Часто подобное планирует клан Тремер, особенно если городом давно правит Вентру. У Тореадоров может быть собственный кандидат на престол. Конечно Малкавиан тоже будут плести свои заговоры. И они могут преуспеть в этом, ибо их действия запутаны и безумны. Носферату традиционно не вмешиваются в политику, но если ситуация подходящая, их лидер может попробовать стать хозяйном территории. Гангрелы как правило не пытаются захватить город, если он им не нужен (город должен привлекать Гангрелов дикой местностью огромных масштабов – как в Австралии). Бруджа, не являющиеся Анархами, также могут попытаться избрать своего Князя. Однако немногие Бруджа выступят против требований Анархов, если на войне те пролили много крови.

Шабаш и Сетиты также попытаются заполучить власть в раздираемом войной городе. Города Восточного Побережья один за одним пали под натиском Шабаша. В данный момент из их хватки удалось вырвать лишь Майами. Сетиты вторгаются на территории многих южноамериканских кланов из – за их плодородных земель, которые пригодны для выращивания наркотиков.

Укрепление Контроля

Как только город завоёван, новая власть должна немедленно консолидировать свою власть. Обычно беспощадно уничтожаются все, кто выступал против победителя; или убеждаются, что они не обратятся против них снова.

Если Анархи победили, они должны заставить кланы Камарильи признать их новый статус – статус правителей города. Лучший способ сделать это – наложить на старую команду Узы Крови. Это то, что является проклятием для каждого истинного Анарха. В Калифорнии создан Совет Анархов и этот Совет

быстро вынудит всех главных Старейшин кланов связать себя Узами с отдельными членами.

Кланы могут продолжать бороться, но если Анархов много и они сильны, то кланы в конце концов покоряются. Как быстро они это сделают, зависит от характера нового руководства.

Постскриптум: Защита Вашего Дела

И до чего же интересным оказался суд! Эту взбунтовавшуюся сучку Кейли поставили на место и всем было ясно, что она получила тяжелый и незабываемый урок. Ее выступление потрясло даже меня, а я ведь за долгие годы перевидал немало подобных дел. Я уверен, что достаточно будет связать Кейли узами с Князем, чтобы избежать повторного возвышения ее самой и ее котерии.

– Юстициарий Петродон, Ноябрь 1992

Я требую, чтобы вы использовали все свои возможности для урегулирования этого вопроса – вы, кто называет себя Князем! Никогда не забывайте – вы управляете этим городом потому, что такова была наша воля. Эта дура Кэли, которую вы освободили, будет мешать нашим планам! Когда до вас дойдёт, что Анархи неисправимы! Только глупец клюнет на её аргументы...

– Юстициарий Петродон, Декабрь 1992

Поражение

Сейчас осень и падают фрукты

И долгое путешествие к забвению...

– Д.Г.Лоурэнс, «Корабль Смерти»

Иногда – вообще – то большую часть времени – Князья выигрывают войны. Обычно Анархи просто ползут обратно на окраины и на некоторое время залегают на дно. В случаях, если эти войны были особенно жестокими, их арестовывают и доставляют на суд Князя. Если их преступления были

направлены не только против Князя, но и Маскарада, то в таком случае их может судить Юстициарий.

В случае поражения, для Анарха лучший выбор – сбежать из города. Если они удирают от разъяренного Князя, то не имеет значение, куда они пойдут. К сожалению, если они слишком много угрожали Маскараду, то их будут отслеживать Архонты. Как правило, Контакты Анархов в других городах могут помочь Персонажам «исчезнуть».

Чтобы избежать встречи с поисковыми группами из – за последствий войны, Анарх должен бросить Сообразительность+Знание Улиц. Дополнительными Способностями здесь будут Хитрость, Скрытность и Знание Местности. Это расширенный бросок, который противопоставляется броску групп охотников Князя; они также бросают Сообразительность+Знание Улиц с такими дополнительными способностями, как Знание Местности и Поиск. Для обоих сторон сложность 7. Необходимо 10 успехов – и либо Персонажей обнаруживают, либо они уходят от обнаружения. Само действие должно отыгрываться, при этом Рассказчик бросает кубики так, как сочтет нужным, а игроки «поправляют» результат за счет хитроумных или глупых поступков.

Если на Персонажей объявлена Кровавая Охота, то их единственный шанс выжить – свалить из города. За каждую ночь, на которую персонажи остаются в городе, запас бросков у охотничьей группы увеличивается на один кубик. Это представляет собой тот эффект, когда всё больше и больше Юнцов присоединяются к поиску бесплатной крови.

Как только местоположение беглецов/бродяг станет известным, Рассказчик должен перейти в режим истории. Число успехов должно быть выше числа вампиров, которые ищут несчастного Анарха. Анархи могут или сразиться со своими преследователями, или же попытаться оправдаться. Умолять Князя нужно до объявления Кровавой Охоты, иначе будет поздно.

Мольба О Пощаде

Даже когда Персонажа притаскивают на суд местных властей, он всё ещё может использовать несколько способов, чтобы уйти целым и невредимым.

Мольба К Князю

Самый лучший способ остаться в живых – это присягнуть на верность Его Величеству. Анарх, который связал себя Узами Крови с Князем (хотя у него может и не быть такого выбора), может расчитывать на прекращение вмешательств в его дела. Анарху, чьи преступления были небольшими, могут позволить спокойно уйти при условии торжественной присяги и напитка из крови Князя. Так или иначе это разрешение зависит от характера его преступлений. Лидеров Анархов редко отпускают и только Узы держат их под контролем.

Другим выходом из этой ситуации является сделка в обмен на служение, которое Князь не смог бы получить без серьёзных проблем. Персонаж может сдать своих друзей, став «кротом» в подполье Анархов или выполнять опасные просьбы.

Предавая своих друзей, Персонажу лучше бы убедиться, что они либо никогда не узнают об этом (удачи Бенедикт), либо что он никогда не увидит их снова. Он должен либо покинуть город, таким образом оставаясь служить Князю, либо убить их. В зависимости от того, что захочет Князь, Персонаж сможет избежать наказания лишь простым предоставлением ему информации. Однако он может захотеть преследовать их, а Персонаж должен будет руководить охотой. Это всегда должно быть отыгранно как история, ибо выслеживание друзей, безусловно, является источником высокой драмы .

Если никто не знает, что Князь схватил Персонажа, он может попытаться «сбежать» и стать агентом Князя. Без Уз Князья их редко отпускают. С этой

опцией всегда можно пойти в Шабаш. Он может разорвать узы, хотя и затребует за это высокую цену.

Быть «кротом» в Движении Анархов не очень сложно, если только друзья Персонажа его не подозревают. Если он попадёт под подозрение, они могут подвергнуть его допросу с пристрастием – они довольно хороши в получении того, что им нужно. Как правило, игрок должен бросать каждую неделю (или может быть месяц) Харизма+Хитрость, чтобы оставаться друзьями с теми, кто вас подозревает. Эти успехи противостоят их броскам сопротивления Восприятие+Хитрость (сложность 7).

Князю всегда нужен кто – то, кто сможет выполнить опасные поручения – и Персонаж вполне может стать этим простофилей. Если Князь даст задание доставить что – то в другой город, то Игрок может считать, что ему повезло (ведь это шанс выбраться из города, не так ли?). Проблема заключается в Люпинах, которые могли прознать про эту «вещь» и будут искать её. Однако, Князь хочет, чтобы поручение было выполнено и его не волнует,скольких Каинитов ему это будет стоить. Персонаж является идеальным кандидатом для подобной работы. Это хорошее место для того, чтобы Рассказчик придумал по – настоящему опасную или захватывающую историю. Возможно Князь хочет передать ложную информацию Спец. Отделу ФБР. Или Князю нужен козёл отпущения, чтобы сбить со своего следа Инквизицию – и для этой цели избрали пленённого Анарха.

Последним методом является скулёж о том, чтобы вас отпустили на свободу. Притворяясь глубоко несчастным и раскаивающимся в том, что он сделал, Персонаж может убедить Князя дать ему уйти. Удачи.

Примоген и Кланы

Если у Персонажа есть какие-либо Союзники в Примогене, то теперь настало время их использовать. Они могут вмешаться, попросив снисхождения

к Персонажу и порекомендовать наказание, которое ему более подходит (или им). Это может вызвать некоторые распри между членами совета, и насколько требовательным будет Союзник, полностью зависит от ценности Персонажа.

Также Персонаж может попросить помощи у не – Союзников, хотя плата за это будет весьма серьёзной. Тем не менее, Тремер могут клюнуть. Если они смогут найти ему приминение (и зная их – конечно найдут), то они могут заступиться, попрося освободить Персонажа. Взамен они ожидают услугу, а возможно и несколько. Это может принять форму долговой кабалы, но по крайней мере Персонаж сможет уйти от Князя.

Возвращение Долгов

Сейчас самое время потребовать возвращения всех долгов, которые кто – либо когда – либо должен был Персонажу. Возможно, товарищи – Анархи тоже стараются вызволить его, так что не стоит отчаиваться.

Персонаж может обратиться к вампирскому сообществу, напирая на то, что его дела были сделаны во имя всеобщего блага (независимо от того, правда это или нет). Произнося перед собравшимися кланами воодушивляющие оправдания и взывая к их сочувствию, он всё же сможет свободно уйти.

Наказание

После того, как все свидетели были заслушены и защита закончила выступление, Князь или Юстициарий выносят приговор. В большинстве случаев насилия Анархов, конечно если не была обьявлена Кроовавая Охота, Анарх должен 3 раза выпить кровь Князя – и таким образом связаться с ним Узами. С точки зрения правосудия, на этом дело закрыто. Никто не сомневается в превосходстве Уз. Если Узы Крови не предлагаются, то выносится решение приминить ссылку или изгнание. Анарх вынужден будет выживать в диких

местах планеты, где ему придётся добывать пропитание вдали от других Сородичей. Он почти наверняка погибнет во время атаки Люпинов, хотя некоторые (в основном Гангрел)выживали, чтобы рассказать об этом. Архонты из других городов Камарильи уведомляются об этом на случай, если вдруг преступник попадёт в их город. Если он нарушает наказание в виде изгнания, то Архонты имеют право судить его заново. Это суровое наказание, но те, кто выжили, становятся очень жестокими. Когда они возвращаются, то обычно у них на уме месть.

Последнее и самое крайнее наказание – это Окончательная Смерть. В сердце вампира всаживается кол и его оставляют жариться на солнце. Также для гарантии, что он не сбежит, к нему приставляют лояльных Князю гулей. Таким образом исключается героическая попытка побега, и наконец вот оно – конец.

Вековая традиция вампиров диктует, что если вампира осудили таким образом, то ему даётся последнее слово, чтобы он мог уйти с достоинством. Эта традиция идёт с тех времён, когда честь и достоинство были важны и в отношениях Сородичей, и в отношении к стаду. Многие Князья могут запретить эту традицию, но большинство Юстициариев будут исполнять это правило. Обычно, прежде чем дать осуждённому последнее слово, ему даётся некоторое время для успокоения.

Многие приговорённые используют это время, чтобы призвать свой выводок, используя Дисциплину Присутствие или поговорить с ними в последний раз при помощи ритуала Тауматургии.

Однако некоторые используют это время для того, чтобы попрощаться – хотя в основном для того, чтобы подготовить месть. Сородич может расслабиться в его второй могиле, зная, что его потомство сделает всё от них зависящее, чтобы отплатить Князю за эту казнь. Именно поэтому многие Князья отказывают в заключительной речи и предпочитают вместо этого Узы Крови. Несмотря на все злоупотребления, придерживающиеся традиций Юстициарии

требуют строгого соблюдения этого благородного обычая (зачастую они могут обратить себе на пользу то, что услышали).

Проклятья

Наконец, воодушевляющее последнее слово – не единственная возможность. Можно произнести проклятие, навлекающее всевозможные беды и несчастья на дом Князя. Эти проклятья редки в 20 веке – лишь несколько Сородичей сохранили эти знания. Тем не менее, предвкушая суровый приговор, Анархи раскопали некоторые из этих тёмных заклинаний Тауматургии и готовились к последнему плевку в глаза Князя.

Проклятья нужно говорить вслух, направляя в сторону цели их негативные последствия. Каждое проклятие работает за счет разных Характеристик. Движимый ненавистью, персонаж может наполнить смертельное проклятье своей жизненной силой, произнеся его буквально на последнем издыхании. Для подпитки заклинания, проклинающий тратит несколько постоянных пунктов Силы Воли; каждая точка действует как успех проклятья. Он может потратить столько пунктов Силы Воли, сколько захочет, но это должно быть сделано за один ход и эти пункты нельзя будет вернуть. Их никак нельзя выкупить или снова заработать – они изчезли навсегда, как часть жизненной силы, оживляющей труп. Эти пункты тратятся в момент разрушительной ненависти и поэтому тратятся в тот же момент.

Губительная Ярость (Ритуал Четвёртого Уровня)

Заклинатель с бурлящей ненавистью атакует цель в виде бешующего Зверя и цель начинает страдать от безумия. Проклинающий бросает свою Силу Воли (сложность – Сила Воли цели). Каждый потраченый пункт Силы Воли засчитывается как успех. Число успехов добавляется к сложности

сопротивления безумию. Это проклятье может быть отмененно поиском способа контроля над внутренним Зверем (история), достижением Голконды или Ритуалом Пятого Уровня.

Проклятье На Твой Дом (Ритуал Пятого Уровня)

Это влияет не только на персону, но и на всё его потомство и выводок. Заклинатель бросает Манипулирование+Запугивание (сложность восемь). Для активации проклятья достаточно одного успеха, но с каждым следующим успехом начинает страдать ещё один вампир (начиная с близжайшего к цели). Также каждый потраченый пункт Силы Воли влияет и на другого вампира. У них всех будет Недостаток: Печальная Судьба (Dark Fate) до тех пор, пока глава дома (цель) не искупит своё преступление перед проклявшим. Если проклинающий был Анархом, а целью – Князь, то он должен как – то искупить вину в память об Анархе. Чтобы преодолеть проклятье, должно быть сделано «Доброе Дело», иначе проклятье будет влиять на весь выводок. Если цель умирает, то следующий, кто пострадал от проклятья, берёт на себя ответственность за возмещение вины.

Метка Зверя (Ритуал Пятого Уровня)

Этот древний ритуал был создан тогда, когда мир был ещё очень молод. Цель проходит через болезненную трансформацию, по окончании которой на его лице начинает отражаться Зверь – его лицо приобретает ужасающий вид. Он будет похож на Носферату; его Внешность сведётся к нулю. У Носферату иммунитет к этому проклятью. Заклинатель бросает Силу Воли ((трудность – Сообразительность+ Эмпатия цели (максимум 10)). Единственный шанс на излечение – это влюблённость: не страстная влюблённость или желание, а настоящая любовь – любовь, ради которой он пойдёт на Окончательную Смерть. Если эта любовь окажется ответной, то цель примет свою истинную

форму. Рассказчик должен отыграть это в истории. Также влюблённость является ещё одной вещью, которая может восстановить вампиру потерянную Гуманность.

Война Поколений

Не важно, скольких Анархов Князь поймает и уничтожит – борьба будет продолжаться. Вампиры рвали друг другу глотки ещё с начала документирования истории и только Патриархи знают, сколько они рвали друг другу глотки до этого.

Анархи являются современным политическим проявлением мятежного духа Сородичей. Мятежные вампиры старины стремились лишь к получению власти для себя или уменьшению сил своих врагов. Дух личной свободы был порождён смертными и освятил так много революций, что оказал влияние и на Сородичей. Молодые новообращённые, выращеные в смертном мире общественных свобод, не желают менять их беззаботный образ жизни на древний, феодальный мир Проклятых.

Каиниты – существа, прошедшие 2 рождения: одно – смертное, другое – вампирское. Анархами не рождаются – ими становятся. Они закалены в горячих печах угнетения и раззадорены кровью своих Старейшин. *Viva La Revolucion!*

Приложение Первое: Кто Есть Кто Среди Анархов

Мое время еще не пришло; некоторые рождаются посмертно

– Ницше, «Вечное Возвращение»

Юнипер

Это была жаркая ночь в Оклахоме, а делать было нечего. Как обычно, Юнипер с друзьями подыхали со скуки в кинотеатре Уилла Роджерса. Это был единственный настоящий кинотеатр в городе и вы застрянете там, пытаясь посмотреть то, что там показывают. В противном случае вы можете пойти домой и посмотреть телевизор.

Юнипер и её друзья шатались без дела и просто болтали. Они опять наткнулись на тех парней, которые были похожи на ковбоев, только вчера с ранчо, но держались так, словно неплохо знают город. Юнипер продолжала идти и от скуки начала с ними флиртовать. Они быстро на нее клюнули и начали рассказывать ей, какая она «очаровательная». Ей это понравилось, так что она забралась к ним в грузовик и они уехали.

Вскоре они привезли её на «ранчо». Это был огромный дом со множеством конюшень повсюду. Как только грузовик остановился, на крыльцо вышел крупный мужчина, который досасывал Гавайский пунш или что – то похожее. Он одарил ее усмешкой, которая ей совсем не понравилась, а парни загикали и заулюлюкали. Они завели её в дом, усадили на большой стул и начали поить пивом.

До этого никогда не имея дел с алкоголем, она напилась довольно быстро. Затем зашёл здоровяк и сел рядом с ней. Он резко потянулся к ней и начал целовать. Она быстро отстранилась и начала кричать на них, что она не такая.

Они переглянулись и засмеялись, а здоровяк встал и усадил её обратно на стул с такой силой, которую она никогда не испытывала прежде.

Затем он не ограничился поцелуями – он разорвал ей горло и начал пить выливающуюся кровь. Она захотела закричать, но это было бесполезно – весь воздух выходил через отверстие в её горле. Всё, что она могла делать – это издавать ужасные всасывающие звуки. Но потом внутри неё что – то произошло. Пока он высасывал её кровь, она начинала выходить из себя всё больше и больше. Её тело становилось всё слабее и слабее, но её разум становился всё злее и злее. Юнипер знала, что он выпил почти всю её кровь и она вот-вот умрёт, став жертвой его больных игр. В гневе она потянулась к нему и последним яростным движением впилась зубами в его плечо. И вдруг всё изменилось – его кровь хлынула ей в рот и она мгновенно ощутила себя бодрее, чем когда-либо. С каждым глотком к ней возвращалась сила.

Он закричал и отскочил, глядя на неё с изумлением и недоверием. Она поняла, что это её шанс и проскочила мимо него и изумлённых ковбоев. Она выбежала через дверь и растворилась в ночи.

Они начали преследовать её, но быстро запутались и потеряли её след. Как передвигаться в лесу во время охоты её научил отец. Через некоторое время она решила остановиться и передохнуть. Она не верила в произошедшее. Она начала плакать, когда смотрела на свои бледые и холодные руки, которые выглядили так, будто они омертвели. Но она не чувствовала себя мёртвой. Нет, сейчас она была живой. Она это знала.

В её первые дни как Сородича, ей едва удалось выжить. Одинокая, она была сама по себе и опиралась лишь на свою внутренную решимость, которую раньше не замечала. Она находила ей подобных и выбивала информацию из тех, кто не хотел сотрудничать. Она пришла к выводу, что её кровь была более могущественной, чем у других и вскоре она узнала почему. Напавший на неё

здоровяк был Князем Оклахомы и его кровь, бегущая по её венам, стала ниже лишь на одно поколение.

С того дня она начала бороться против его попыток её контролировать и присоединилась к банде местных Анархов. С тех пор она доставила Князю очень много проблем и однажды чуть не убила его. Анархи по всему Среднему Западу рассчитывают на её помощь.

Сир: Бакстон

Клан: Вентру

Обращена: 1977

Возраст, на который выглядит: 17

Внешний вид: Юнипер – очень милая молодая девушка, которая знает, как пускать в ход обаяние – надувает нижнюю губу и широко раскрывает глаза. Обычно она всюду носит либо джинсовую, либо кожаную ковбойскую шляпу и сапоги.

Советы По Отыгрышу: Вы устали от того, что вас все используют – поэтому настало время немного пошпынять других. И у вас есть для этого нужная хватка, несмотря на вашу молодость. Вы в меру вежливы, но лишь до тех пор, пока кто – нибудь не станет обращаться с вами, как с маленькой девочкой. А затем врезать ему по яйцам.

Убежище: Её трейлер охраняют её Гули – Слуги, которые выглядят, как всадники на родео.

Влияние: Она сделала себе имя среди Анархов Среднего Запада. Они её очень уважают.

Сальвадор

Сальвадор, автор «Манифеста Анарха», брошюры о Движении Анархов, которое повсеместно и свободно распространялось среди Сородичей. В ней он рассказывает историю его Обращения и участия в восстании, которое положило

начало Штатам Свободных Анархов.

В настоящее время он проживает среди своих Слуг в Латиноамериканской общине Лос-Анджелеса. Он учавствует в поставках снаряжения и подготовки к массовым восстаниям многих революционных групп не только в Соединённых Штатах, но и за её пределами. Он часто ездил в Мексику, чтобы помогать Анархам в борьбе как против Шабаша, так и против Камарильи. В результате обе стороны обвинили его в работе не на Анархов, а друг на друга. Излишне говорить, что он стал известной личностью среди Сородичей.

Настоящее Имя: Сальвадор Гарсия

Сир: Фердинанд

Клан: Бруджа

Обращён: 1892

Возраст, на который выглядит: 23

Внешний вид: Несмотря на его значительное побледнение после «смерти», на коже Сальвадора по – прежнему имеется неизменный румянец. У него жирные волосы, которые свисают ниже плеч; иногда он связывает их в две косички. Его правая щека немного опухла (после Обращения рана не зажила). У него широкая улыбка с блестящими зубами и такой смех, который позволяет располагать к себе друзей.

Советы По Отыгрышу: Вы полны жажды нежизни и вы знаете, что находитесь именно там, где и должны – там, где вы находитесь в данный момент. Ваш Английский не слишком хорош, но вас это вполне устраивает. И поза, и жесты ваши лишены хитрости – вы словно открытая книга. Когда вы смеётесь, вы смеётесь громко и раскатисто.

Убежище: Различные убежища как в Лос-Анджелесе, так и за его пределами. В большинстве случаев, вы живёте в *barrios* (*barrio* – в

испаноязычных странах – район; округ; пригород) со своими гулями – Слугами.

Влияние: Он может многое рассказать об общинах Чикано (американец мексиканского происхождения, живущий в США) и постановлениях городского правительства, касающихся испаноязычных районов. Он один из главных инициаторов создания Штатов Свободных Анархов. Он заслужил уважение среди членов совета, хотя и был обвинён в игнорировании интересов Свободных Штатов, ради концентрации на революциях в других местах.

Примечание: Иногда, когда Сальвадор выбирается за пределы Лос – Анджелеса, берёт с собой патронаж из деревянных кольев и охотничью винтовку 30-60.

Тоби

Тоби – виртуоз компьютерного взлома. Дома у него была отличная машина. Чтобы её купить, он потратил деньги, отложенные на колледж и соврал родителям, что поступил в один из местных. С этой машиной он мог подделать вступительные бумаги и покрыть все расходы, так что он в самом деле не видел смысла в том, чтобы ходить в школу. Чего он действительно хотел, так это взломать правительственные компьютеры обороны. Этого потенциального взлома будет достаточно, чтобы сделать его легендой истории взломов.

Это привлекло к нему внимание кое – кого в городе, кто был лучше его: Освальд из Клана Носферату. Освальд всегда выискивал хакеров, которых можно было завербовать для собственных нужд. Он связался через компьютер с Тоби и стал его «покровителем», который поручал Тоби выполнение для него различных незаконных дел. Разумеется, Тоби ничего не знал о истинной природе Освальда.

Тоби жаждал использовать свои способности ради наживы, и еще больше ради одобрения того загадочного, незримого «Мистера Освальда». Его не волновало, насколько незаконными были его деяния или против кого они были

направлены. Хотя большую часть времени он не понимал, в чей компьютер он проник или что он в нём только что сделал. Таинственный «Мистер Освальд» сказал ему, что будет безопаснее, если он не будет этого знать. Это была ошибка.

Тоби работал в своём подвале, когда на верхний этаж его дома ворвалась Ирландская Освободительная Армия. Он попытался отжать окно подвального этажа, но они перекрыли все выходы. Они сделали несколько быстрых очередей из пистолета – пулемёта в Тоби, а затем ушли. Он лежал на бетонном полу и умирал. Он удивлялся тому, что произошло, но тут появился Освальд.

Освальд склонился над ним и высосал то небольшое количество крови, что не утекла в канализацию, а затем дал Тоби каплю своего витэ. Одна капля – вот всё, что понадобилось для превращения Тоби в монстра.

Боль и ужас трансформации – это ничто по сравнению с новой внешностью Тоби. Он стал монстром. Он разбил все зеркала в доме, а затем перенёс всё своё оборудование на склад, находящийся поблизости от открытых канализационных коллекторов. Тоби не пережил бы, если кто – либо сейчас его увидел.

Его новый клан был к нему добр. Из всех Сородичей только они смотрели на него так, будто его внешность ничего не значит. Он был уродливее их и это их утешало. Ему начало казаться, что они посещают его просто для того, чтобы посмотреть на него и почувствовать себя лучше.

Но однажды появился тот, кто был с ним честен. Он назвался «Честным Эйбом». Среди местных Сородичей он считается легендой. «Честный Эйб» был лидеров местных Анархов и настоящим бельмом на глазу древнего Князя. Он был Бруджа и совсем не уродливый, но его не беспокоила внешность Тоби. Тоби сразу проникся к нему симпатией и вскоре тайно присоединился к его делу. Он знал, что если он кому – либо об этом расскажет, остальная часть

клана продаст эту информацию кому – нибудь важному – например Князю. Поэтому с тех пор он работает на Анархов тайно. Он является их главным хакером. Для «Честного Эйба» он сделает почти всё.

Он часто взламывал компьютеры правительства для Эйба, но ещё чаще – для Освальда и Натана – таинственного Носферату и по совместительству главы города. Никто никогда не видел Натана. Его видели лишь самые старые Носферату. Если их спросить, как он выглядит, то они лишь вздрогнут. От этого Тоби чувствует себя гораздо лучше.

Он только начал изучать технологию виртуальной реальности и отчаянно ищет выход из своего ужасного мира, пусть даже и на короткое время.

Сир: Освальд

Клан: Носферату

Обращён: 1988

Возраст, на который выглядит: 20

Внешний вид: Он безобразно жирный; на его теле образовались и свисают огромные пузыри жира, растущие из его плоти. Он не носит и никогда не сможет носить майки из – за страха того, что кто – то начнёт измерять его. Его лицо испещрено постугревыми рубцами и постоянно лопающимися прыщами. Он вытирает лицо старым трепьём, которое потом выбрасывает в канализацию, т.к. оно уже не очищается.

Советы По Отыгрышу: Внешне ты выглядишь как жалкое существо, но ваш ум острее, чем у многих. Вы мгновенно можете увидеть и решить какие – либо компьютерные проблемы и используете это, чтобы впечатлять компьютерных профессионалов – например таинственного Натана. Когда разговор заходит о ваших навыках, вы сразу же принимаете гордый вид и начинаете хвастаться, отчаянно требуя комплиментов. Вы презираете всех тех, кто не признаёт ваших удивительных навыков.

Убежище: Заброшеный склад возле реки Потомак в Вашингтоне, округе

Колумбия. Вы знаете все местные канализации и имеете множество запасных убежищ на случай, если вас обнаружат во время взлома.

Влияние: Он написал несколько программ со 100%-ной эффективностью. И тому масса применений: от корректировки городских архивов, дабы оставили в покое его склад, до указаний местному компьютерному магазину доставить товар в нужное место, за подписью некой фирмы, которая так и не узнает о своем заказе.

Примечание: Он очень боится того, что произойдёт, если Натан узнает, что он служит Анархам. Поэтому он держит свой секрет в строжайшей тайне. Также он взломал систему защиты на компьютерах Арканума и периодически разыскивает информацию для Освальда в счёт будущих просьб.

Далия

Далию всегда привлекали странные вещи. Ей нравилось быть Кровавой Куклой в деловом центре Майами. Но ещё больше ей понравилась вечная жизнь, дарованая Гавриэлем. Но она делала это ради удовольствия. Но веселье не могло продолжаться вечно. Гавриэль был членом Шабаша и она обнаружила, что их игры – вовсе не игры, а реальные кровавые пиршества и оргии смерти. Также ей не нравилось то, что они делают с теми, кто с ними не согласен. Для неё это было слишком.

Затем она познакомилась с Гаррэтом из клана Бруджа. У обоих это была любовь с первого глотка. Благодаря ей Далия открыла для себя мир Камарильи – и нашла, что он сильно отличается от мрачного и тягостного образа жизни ее сира. Но тот плевать хотел на ее нового приятеля и Гаррэт пал жертвой похода Шабаша на Майами. Далия и раньше видела смерть, но смерть любимого – никогда. Она была в ярости.

Кланы Камарильи потеряли большую часть своих территорий, но она

нашла друзей Гаррэта, которые не хотели отдавать то, что им принадлежит. Они были Анархами и знали как бороться с Шабашом и их жёстокими приёмами. Полная гнева из-за потери любимого, она присоединилась к ним. Но она обнаружила, что Узы Крови Гавриэля были сильнее, чем любая её эмоция. Он поймал её и заставил служить и защищать его от её друзей Анархов.

Когда Анархи наконец обнаружили Гавриэля, для начала им пришлось сразиться с ней. Она отчаянно не хотела драться, но была вынуждена защищать его. К счастью, они догадались и приготовились к этому. Они напали на неё и набросили сеть. К тому моменту, когда три Анарха напали на Габриэля, она всё ещё не могла высвободиться. Но когда ей это удалось, три Анарха уже лежали мёртвыми на полу. Зато теперь она была свободна от Уз.

Хотя Далия и другие Анархи одержали лишь небольшую победу, но именно она подготовила почву Камарилье для освобождения города от Шабаша. Но это не помешало новому Князю Камарильи принять крутые меры против неё и её друзей. Сейчас Далия воюет на два фронта: один – против Камарильи, а другой – против её старой секты, Шабаша, которая не желает отдавать ни её, ни Майами.

Сир: Гавриэль

Клан: Отступники Цимисхов

Обращён: 1982

Возраст, на который выглядит: 26

Внешний вид: Длинные волосы, цвета воронова крыла, которые она обычно заплетает в несколько косичек. Её глаза окружает чёрный макияж, усиливающий взгляд вампира. Её кожа настолько бледна, что ей не поможет ни одна косметика. Она высокая, худая и готова мгновенно принять оборонительную позицию. Иногда при помощи Изменьчивости она создаёт татуировки на своём теле, но со временем теряя к ним интерес – избавляется от них, тратя Пункты Крови.

Советы По Отыгрышу: Вы презираете Шабаш, который вы вините в смерти вашей истинной любви. Вы знаете, что уже никогда никого не полюбите. Вы относитесь к другим, за исключением близких друзей Анархов, как к предметам, не имеющим для вас какого – либо эмоционального значения. Вы часто бываете не в духе.

Убежище: Захудалый домишко в центре Майами. Иногда вы используете альтернативное убежище в пригороде.

Влияние: Яркая фигура в местной политике Анархов. Она постоянно пытается заставить других присоединиться к ней и напасть на Шабаш. Иногда они слушают, а иногда нет.

Холодильник (Ice Box)

Вернон был маленьким толстым ребёнком, над которым всегда издевались из-за его веса и аппетита. Проблема в том, что он никогда не мог наесться. Чек на оплату социальных нужд уходил на оплату ликёра его матери, а то немногое, что оставалось – на еду и одежду. Вернон растолстел из-за низкого метаболизма или что-то вроде того. Он оставался толстым независимо от того, сколько он съедал.

Вернон завидовал «пацанам» с района, которые носили дорогую обувь. Они всегда были при деньгах и Вернона не волновало их происхождение, даже если это были деньги от продажи наркотиков. Как и некоторые дети, он начал болтаться с ними и оказывал им различные услуги. Взамен они давали деньги, которые Вернон всегда тратил на еду. Но он был довольно жёстким ребёнком и с каждым годом становился всё жёстче и жёстче. Остальные издевались над ним, когда он был маленьким, но сейчас, когда у него появились друзья, он мог показать любому, кто пытался влезть в его дела дуло своей пушки. Теперь у него есть автоматический пистолет, приобретённый на улице.

Первое убийство он совершил в 11 лет. Вот как это произошло: Дело было на площадке за заброшенной многоэтажкой. Паренёк из другого района начал трепаться о его весе. Он велел ему заткнуться, но тот продолжал. Друзья Вернона тоже стали смеяться. Вернон достал пистолет и прикончил паренька. Один выстрел.

Все дети, кроме Мухаммеда, разбежались. Мухаммед решил, что то, что сделал Вернон, было круто и стал звать его «Ледяной». Дети добавили к его прозвищу шутку про лишний вес и новое прозвище прижилось. И поэтому он стал называть себя Холодильник.

Когда ему исполнилось 12, Вернон стал изготавливать наркотики и поднял на них много денег. Его мать умерла от печёночной недостаточности и ему пришлось самому поддерживать сестру.

Хотя, учитывая то, сколько он зарабатывал, это не было проблемой. Именно в это время он и познакомился с Лютером. Лютер был странным пареньком, но очень уважаемым и могущественным. Все серьёзные парни считались с ним и Вернон не мог понять почему. И тем не менее, он и Лютер стали хорошими друзьями и «Холодильник» стал известен всем.

Когда ему было 14, его образ жизни наконец настиг его. Однажды ночью он и Лютер шли по улице. Неожиданно завизжала машина и в окне появился пистолет-пулемёт, который через двор обстрелял Холодильника и Лютера. Машина уехала прочь, а Холодильник остался лежать на газоне, наблюдая, как из него выходит жизнь.

Лютер склонился над его телом, в котором было множество небольших кровоточащих ран, но он будто не замечал их. Он выглядил реально огорчённым. Лютор что-то бормотал и оглядывался – как будто боялся, что кто-то увидит, будто он наблюдает за тем, как Холодильник умирает. Наконец он сказал: «Чувак, я не хочу, чтобы ты умер. Ты мой друг, мой брат. Я сделаю так, чтобы подобное больше никогда не произошло. Тебе понятно? Ты только

успокойся, хорошо?»

Холодильнику оставалось лишь наблюдать. Он больше не мог двигаться. Ему показалось очень странным, когда Лютер впился зубами в его запастье и начал высасывать кровь. Создавалось впечатление, будто он не хочет ждать, когда это произойдёт само. Затем, прокусив своё запястье и удерживая его над ртом Холодильника, Лютер сказал: «Скорее чувак. Они могут поймать нас. Нам надо уходить».

Холодильник никогда не чувствовал ничего подобного. Ему хотелось подняться и жадно глотать эту капающую кровь. Он никогда не чувствовал подобного голода. Вдруг Холодильник/Ледник обнаружил, что он может двигать головой. Он поднялся и начал пить капающую кровь Люциуса. Она проникала в него и он чувствовал, что силы возвращаются к нему, а боль уходит. Лютер сказал ему, чтобы тот смотрел на свои кровоточащие раны и думал об их заживлении. Холодильник так и сделал. Его кровь стала скапливаться вокруг пулевых отверстий и вдруг они начали изчезать, будто их там никогда и не было.

Лютер помог ему подняться и они побежали к своему убежищу в заброшенном здании. Там Лютер рассказал ему всё, что он сейчас знает. Также он рассказал ему о тех вещах, которые он мог делать теперь. Несмотря на всё это, Лютер всё же волновался, ибо он не имел права создавать вампиров. Поэтому он привёл Холодильника/Ледника к другому вампиру – Эрлу, который называл себя Анархом. Эрл выслушал то, что произошло и решил взять Холодильника к себе. Он решил обучить его методам защиты от Фигуры, которая называла себя Князем города.

Как только он до конца понял, что он теперь Анарх, и сообразил, кем были его враги, он выследил тех парней, которые его грохнули, выпил их кровь и сказал остаткам банды, что теперь он – их босс. Они не стали спорить: они

привыкли к насилию. Кроме того, хоть он и был ещё ребёнком, он мог надрать их задницы. Он дал им то, чего они по – другому получить не могли, так что он их вполне устроил.

Сейчас Холодильник возглавляет банду, которую он использует для продажи наркотиков, а деньгами с продаж он помогает своему старому району. Он часто присоединяется к другим Анархам, решившим вмешаться в дела Князя.

Сир: Лютер

Клан: Бруджа

Обращён: 1991

Возраст, на который выглядит: 14

Внешний вид: Холодильник до сих пор выглядит как жирный ребёнок, но двигается быстро. Совсем не для его массы. Он носит бейсболку со своим именем на ней, рэп футболки и дорогие кроссовки.

Советы По Отыгрышу: Вы по – прежнему хотите есть, хотя и знаете, что теперь это ни к чему хорошему ни приведёт. У вас остались шрамы от насмешек. Если кто-нибудь начнёт вас доставать, то вы можете либо убить и выпить его кровь, либо хорошо отделать. Вы пытаетесь пробиться со своими рэп-композициями, но ничего у вас не выходит, хотя вы и не желаете этого признавать.

Убежище: Дом в худшей части города, который находится через дорогу от наркопритона, который он использует для отвлечения внимания людей от его убежища. Днём его дом охраняют гули, которые являются частью его банды.

Влияние: Он контролирует небольшие уличные банды. Также он оказывает влияние на чёрный рынок.

Антагонист

Юстициарий Петродон

В 14 веке, Испанский Граф Петродон чуть не умер от чумы, распространившейся по всей Европе. Он выжил только потому, что его Обратил Носферату, который нуждался в его могуществе. Петродона не особо волновала его новая внешность. Перед своими подданными он надевал маску. Он утверждал, что чума покрыла его лицо шрамами и солнце вредно для его нежной кожи. Таким образом, они ничего не подозревали о его истинной природе. Чтобы он не страдал от жгучего Испанского солнца, они приходили к его двору только по ночам.

За эти годы, хорошо зная аристократов, Петродон поднялся по служебной лестнице Камарильи. Он прекрасно приспособился к феодальному образу жизни Камарильи. Он был Архонтом при Юстициарии Кастильо и именно он начал компанию преследования Испанских Анархов, которые были везде и объединялись по всей стране, а не собирались в городах. Один из молодых Анархов, Сальвадор, которого он попытался вернуть в Камарилью, избежал правосудия, и с тех пор Петродон охотится на него.

Единственный Юстициарий, проживающий главным образом в Соединённых Штатах, он останавливается в основном в Сиэтле, организуя акции против Анархов по всему побережью. Когда он путешествует в другие места, его защита ложится на плечи либо Князя, либо Старейшины Носферату. Несмотря на это, у него есть группа Архонтов, которые являются его глазами и ушами. Они ценой своей жизни будут защищать его (они все связаны с ним Узами).

Сир: Кристо

Клан: Носферату

Обращён: 1348

Возраст, на который выглядит: 40

Внешний вид: У Петродона была бы аристократическая внешность, если бы не жёсткие волосы и борода – и его глаза. Белки его глаз на самом деле чёрные, а зрачки бледно – жёлтые. Смотреть в них – все равно, что заглядывать в глубокие темные провалы, из которых на вас в ответ смотрят два жутких зрачка. Некогда орлиный нос теперь выглядит слишком большим, из – за чего выражение лица у Петродона казалось бы глупым – если бы не глаза.

Советы По Отыгрышу: Вы верите, что вы добрый, но когда кто – либо из окружающих выходит из – под контроля, вы становитесь жёстким. Дело в том, что вы быстро теряете терпение, после чего начинаете вести себя не лучшим образом. В результате окружающим кажется, что за доброй маской скрывается демон. Но это не так; вы пытаетесь быть добрым (хотя бы иногда). Но темперамент постоянно напоминает о себе. Ваш голос является образцом отличной дикции, хотя иногда вы теряете над ним контроль и он начинает звучать как после подростковой ломки.

Убежище: Обычно хорошо защищённый люкс в центре Сиэтла. Их у него немало.

Влияние: Влияние Петродона невообразимо. Он является одним из законодателей Камарильи. Он подотчётен только Внутреннему Кругу и его коллегам Юстициариям.

Приложение Второе: Слэнг Анархов

Здесь представлено множество терминов, используемых исключительно Анархами. Они придумали их специально для своей особенной субкультуры восстания и неповиновения.

Украсть годы/ Высвободить года	Эвфемизм для Диаблери
Валить к Анархам	Идти к Анархам, чтобы вступить в их банду
Beastie Boy	Гангрел-Анарх
Блошиный Цирк	Уничижительный термин для Гангрела
Лицо	Носферату-Анарх (редко употребляемое)
Сделали как Гудини/	Восклицание, уместное в тех случаях, когда банда
Наебали как Гудини/	Анархов вдруг обнаруживает, что ее использовал
Отгудинили	клан Тремер
Lickstick (*от переводчика – Urban Dictionary говорит, что это любой человек, которым питается вампир*) /	Жертва с Недостатком Сильнодействующая / Насыщеная Кровь (В общем Potent Blood
Аналогия – Корова	обозначает кровь, которую все хотят попробовать. Каждый Сородичи захочет использовать вас как источник витэ. За каждый глоток они получают два пункта крови)
Поддать Газу/	Участие в бунте, в котором имеет место
Получить Газку	слезоточивый газ
Ватерлоо	Данный термин означает большие потери во время бунта Анархов из-за применения полицией водяных пушек
Марионетки Макиавелли	Прозвище Князей
Судья Вапнерс (*от переводчика – Judge Wapners – известный американский*	Прозвище Юстициариев

судья. Стал известен благодаря американским программам о судебных тяжбах (наши эквиваленты – «Час суда с Павлом Остаховым и Еленой Дмитриевой» и т.п.))	
Управитель/ Тупой Управитель/ Тивун/ Глупый Тивун	Прозвище Архонтов
Малыш	Непроверенный Неонат, как правило,кандидат в члены банды
Волчий Вой/ Воющий Волк	Кодовое слово для акта заманивания Люпинов в город для последующего нападения на врагов Анархов
Красная Шапочка	Незадачливая жертва подстроенной Анархами атаки Люпинов. Люпин зовётся «Бабушка»
Лугоши (*от переводчика – Бела Лугоши известен исполнением роли графа Дракулы в одноимённой бродвейской постановке 1927 года, а потом – в подобных жанровых фильмах*)	Прозвище вампиров из Восточной Европы, особенно Тзимици
Зомби	Сородич, связанный Узами Крови
Белый Зомби (*от переводчика – пока искал дополнительные варианты перевода, наткнулся на фильм 1932г «Белый Зомби». В нём рассказывается о том, как владелец сахарного завода с помощью магических сил превращает мужчин в зомби для последующей работы на том самом заводе. Интересное совпадение, не так ли?)*	Сородич,связаный с Князем Узами Крови
Кетчуп	Витэ жителя пригорода, который является представителем низшего класса
Wine Cooler (коктейль из вина,	Витэ «Яппи»(молодые городские жители с

фруктового сока и газированной воды)	высшим образованием и высокими доходами)
Низкокалорийная Диета/ Диетическая Кола	Чрезвычайно тощий смертный.Иногда ребёнок
Паршивая Овца/ Гнилое Яблоко	Хакер, пользующийся благосклонностью Анархов
Бладхаунд (порода гончих собак)/ Кровожадный человек/ Ищейка (порода собак)	Вампир, обезумевший от голода
Клещ	Обозначение вампира, который через кормление распространяет болезни
Материнское Молоко	Используется для обозначения витэ, которое создает или поддерживает гулей
День Древонасаждения	Используется для обозначения дня, когда охотники черезвычайно успешно выполняют свою работу по втыканию колов в Сородичей

ПОВАРЕНАЯ КНИГА АНАРХА:

Дружественное Руководство По Политике Вампиров

ОТ АГОНИИ УГНЕТЕНИЯ

Старейшины пинают всех вокруг. Похоже, что у вампиров в этом мире нет никаких предназначений, кроме как быть боксёрской грушой для тех, кто постарше. Они могут давить на вас, помыкать вами и заставлять выполнять их мерзкие поручения. Ну, это в том случае, если они не высосут вас досуха.

К ЭКСТАЗУ СВОБОДЫ

Но ты не одинок. Мы – Анархи и за нами будущее. Прочти эту книгу и ты узнаешь, почему Старейшины презирают нас. Прочитайте и узнаете о их лжи. Прочитайте её и вы узнаете, почему мы так боялись.

Повареная книга Анарха включает в себя:

- оружие, стратегии и тактики Анархов, доступные Игрокам и Рассказчикам;
- историю Движения Анархов с начала тысячелетия до Штатов Свободных Анархов сегодня;
- биографии не только выдающихся Анархов, но и их бессмертных заклятых врагов

Предупреждение!

Один тот факт, что вы держите в руках эту книгу, уже заклеймит вас на всю вечность. Отныне не один Князь не будет вам доверять. Ни один Юстициарий не решится применить к вам презумпцию невиновности. Вы узнаете о преступлении, за которое вас никогда не простят.